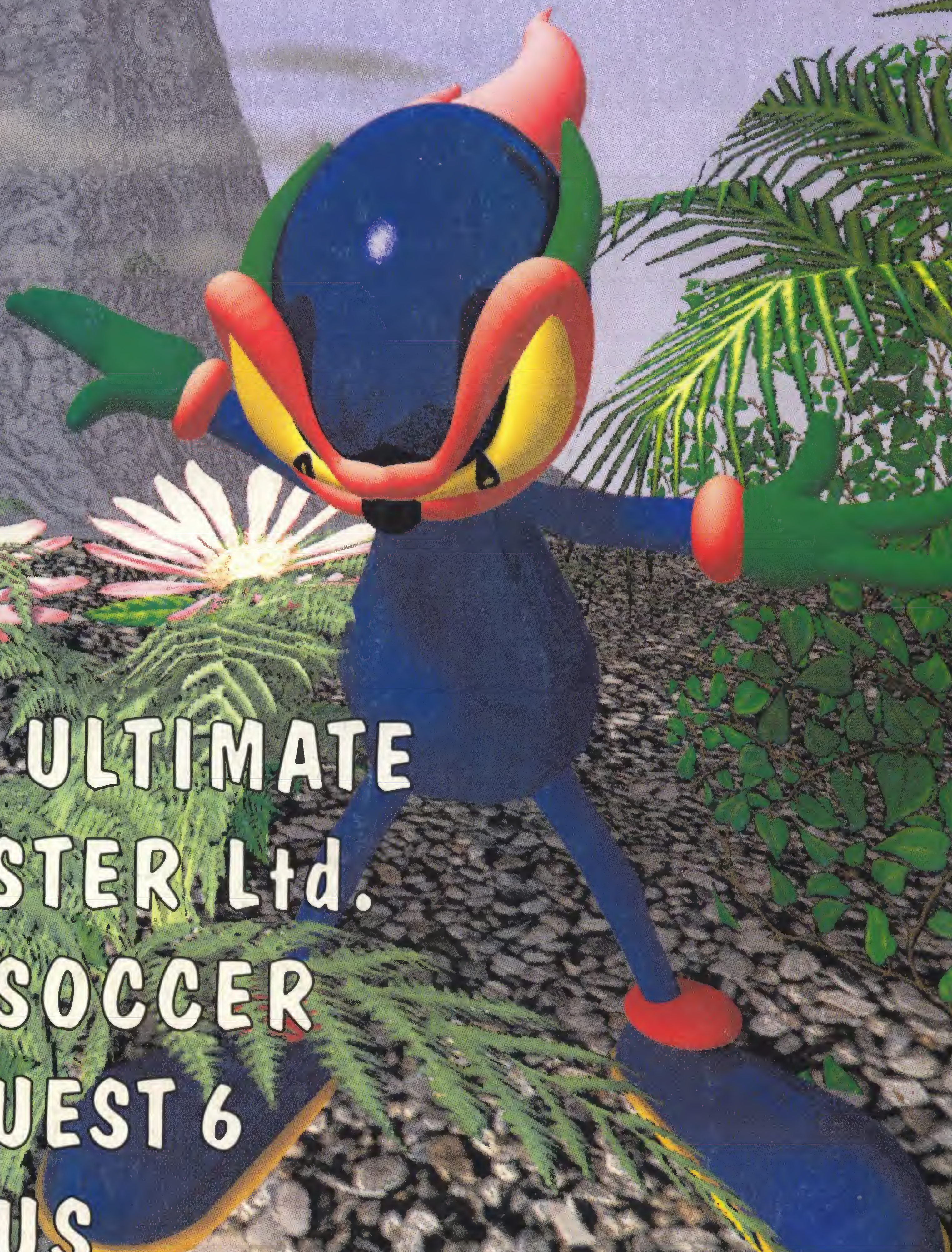


Świat GIER

KOMPUTEROWYCH



PINBALL ULTIMATE
MENCHESTER Ltd.
SIERRA SOCCER
KING'S QUEST 6
KOLUMBUS



KONKURSOWE LATO

Niech żyją wakacje! Wielu z Was oczekiwało ich z utęsknieniem i oto nadeszły. Nareszcie znajdzie się czas na wyjazd pod namioty, na kolonie lub na wczasy rodzinne. A jeśli nie, to chociaż na codzienną wycieczkę rowerową do lasu bądź przedpołudniowy wypad nad pobliską rzeką. I o to właśnie chodzi - dobry wypoczynek nigdy nie jest zły.

Jednocześnie mam nadzieję, że znajdziecie choć odrobinę czasu na gry komputerowe i lekturę ŚGK.

Przystąpmy jednak do konkretów. Niniejszym oświadczam, że konkurs literowy został rozstrzygnięty. Pod wstępniakiem publikujemy prawidłowe hasło. Zwycięzcą konkursu jest PAWEŁ MATUSZEWSKI z Jastrzębia Zdrój, który jako pierwszy przesłał do nas prawidłową odpowiedź. Nagrodę (grę komputerową) wysyłamy pocztą.

Oczywiście, gratulujemy wygranej Pawłowi, zaś pozostałym (zawiedzionym) proponujemy kolejną zabawę już w następnym, specjalnym numerze ŚGK. Radzę zresztą tej okazji nie przegapić, gdyż szykujemy dla Was KONKURS-GIGANT, składający się kilku pomniejszych konkursików (za każdy przyznamy przynajmniej kilka nagród, więc zwycięzców będzie naprawdę sporo). Dla ułatwienia Wam poszukiwań ŚGK 7-8/94 (bo takim numerem zostanie on oznaczony - głównie ze względów technicznych) powiem, że pismo będzie osiągalne w kioskach RUCHU już od 8.08.

Jeśli mowa o konkursach, wspomnę jeszcze, że ze względu na ogromne zainteresowanie zgaduj-zgadulą firmy GREMLIN, przedłużamy termin nadsyłania odpowiedzi (wraz z odpowiednim kuponem z numeru 5/94) do dnia 15.08.1994. Ogłoszenie wyników nastąpi w numerze wrześniowym.

Na koniec jeszcze prośba. Docierają do nas sygnały od Czytelników, że ŚGK jest nie wszędzie osiągalny. Jeśli problem ten dotyczy Wasze okolicy, koniecznie napiszcie o tym do nas postaramy się temu jakoś zaradzić.

A teraz - proponuję przystąpić do lektury ŚGK.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

HASŁO:

Z ŚGK MIŁA GRA!

ISSN 1230-8773

INDEX 320358

**Świat
GIER
KOMPUTEROWYCH**

Rok 2.

Numer 6.

REDAKTOR NACZELNY:

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:

Krzysztof Wirszytło

SKŁAD KOMPUTEROWY:

Grażyna Zubik

GRAFIKA:

Monika Beyger

REDAKCJA:

Tomasz Łoboda

Agnieszka Przybylska

Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:

Tomasz Dominiak

Tomasz Kokoszczyński

Dariusz Lewkowski

Arkadiusz Matczyński

Dominik Młyński

Piotr Orchołski

Jacek Piekara

Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

tel. 28 79 20, fax 22 64 03

DRUK:

"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.

ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA:

Andrzej Kentzer

WYDAWCA:

PWH ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Krzysztof Wirszytło

PLAKAT:

Krzysztof Wirszytło

KOMIKS:

Andrzej Janicki

Redakcja nie odpowiada za treść publikacji, reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych
SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.



TRYBUNA



Ciężki żywot zbieracza...	58
Listy	2
Małe jest piękne	48
Miedzy nami graczami	59
Przygody w METROPOLIS	56
S.O.S.	54
Targi	3

NOWOŚCI



Body Blows Ultimate	4
Carriers at War 2	5
Impossible Mission	4
In Extremis	5
Myst	5
Overlord	4
Valhalla - the Lord of Infinity	4
Wing of Glory	5

TRIKI



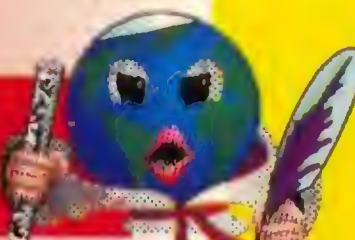
Triki na Amigę i IBM PC	60
-------------------------	----

HITY



Najlepsze z najlepszych	55
-------------------------	----

OPISY



Arena	17
Betrayal at Krondor	8
Brides of Dracula	24
C-64	51
Christoph Kolumbus	14
Escape from Colditz	16
Gear Works	12
King s Quest VI	46
Manchester United	28
Medieval Warrior	20
Perihelion (solution)	40
Pinball Ultimate Quest	35
Rampart	23
Red Baron	48
Robin Hood	44
Scorched Tanks	26
Shadow Dancer	30
Sierra Soccer	25
Space Crusade	6

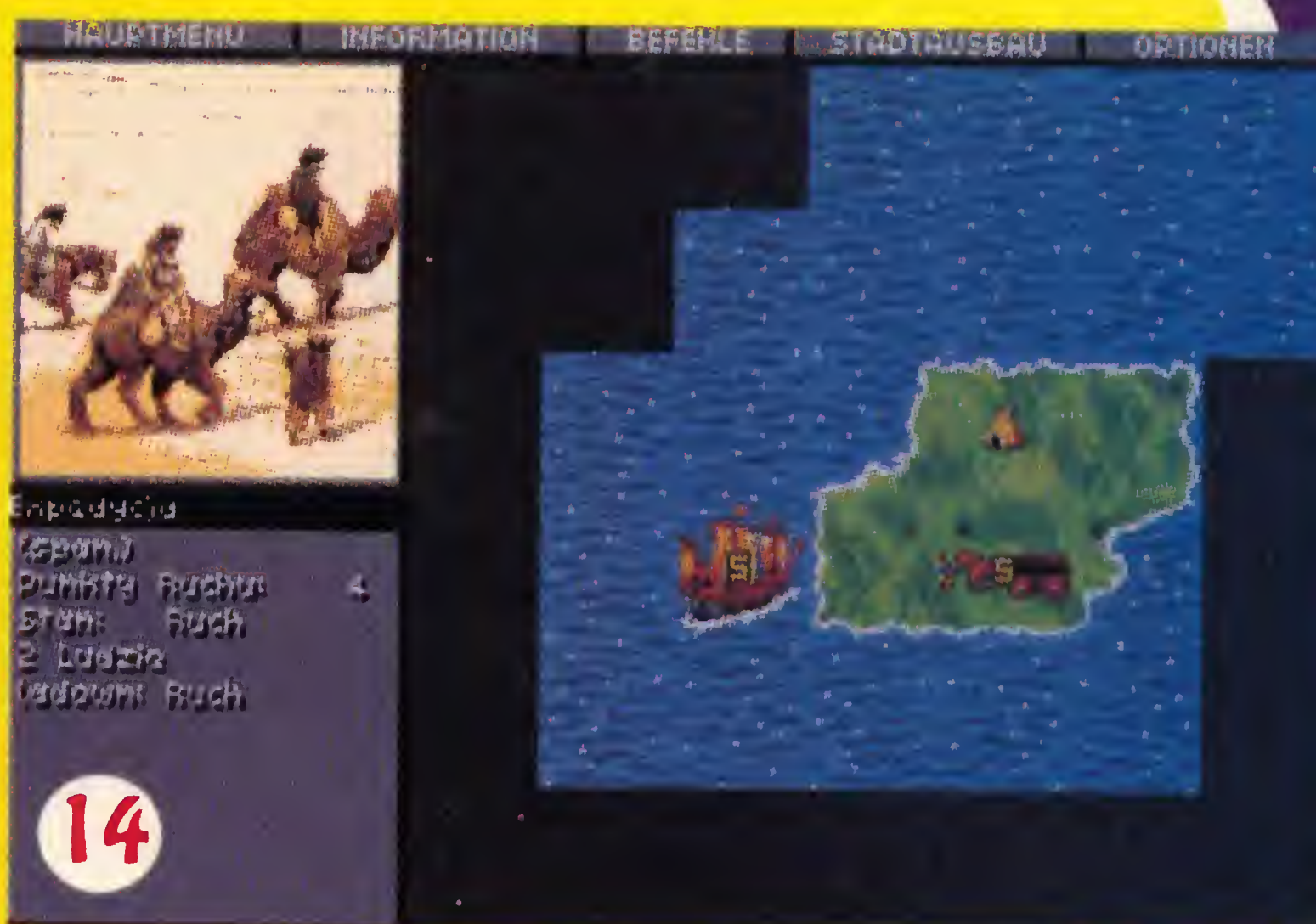
DODATKI



KOMIKS	50
MARKET	62
PLAKAT	32

CHRISTOPH KOLUMBUS

Jeśli marzyłeś (lub wciąż marzysz) o dalekich podróżach i wielkich odkryciach, wciel się w jednego z 6 słynnych żeglarzy i ruszaj w morze. Oczywiście, komputerowe morze.



14



25

MANCHESTER Utd

Tego się można było spodziewać - wraz z rozpoczęciem footballowych mistrzostw świata sypnęło komputerowymi piłkami. Oto kolejna świetna zabawa w 2 bramki, 11 piłkarzy i 1 piłkę.



28



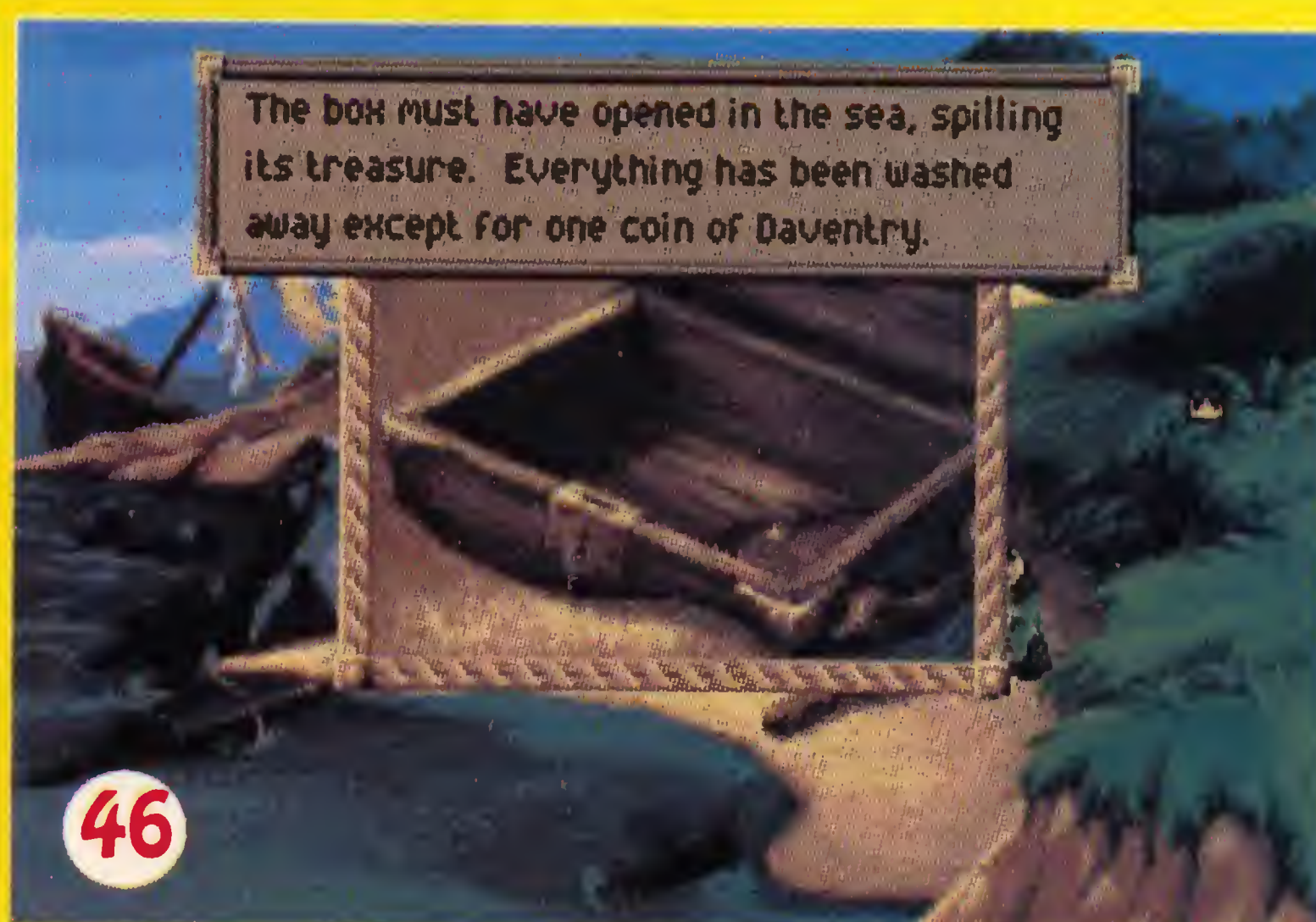
35

PINBALL ULTIMATE

Komputerowych bilardów porobiło się już całkiem sporo. PU to kolejny z nich, lecz... w zupełnie nowym wydaniu. Ekran przesuwają się już nie tylko w pionie, ale także w poziomie!

KING S QUEST VI

To już szósta królewska przygoda. Tym razem głównym bohaterem jest książę Alexander, pragnący wybawić swoją ukochaną, Cassimę. Czy mu się to uda, zależy tylko od Ciebie.



46



* listy * listy * listy * LISTY *

Dzisiaj moje wyjaśnienia będą trochę przydługie, ale problemy, które poruszacie w swoich listach, wymagają obszernego wyjaśnienia. Tak więc, zaczynamy:

Na początku zaczęłam od sprawy, która zmusiła mnie do napisania tego listu - jest to prośba, abyście zamieścili szczegółowy opis do gry RPG - "Legend of Faerghail" albo przynajmniej ogólny. Zwracam się tutaj w szczególności do pana Piotra Orcholskiego, którego opis "Pool of Radiance" był super! Dzięki niemu skończyłem tę grę. Mam nadzieję, że opis do "Legend of Faerghail" ukaże się niebawem - bo ze wszystkich czasopism poświęconych grom tylko Wy tak szeroko zajmujecie się grami role-playing.

Z miesiąca na miesiąc stajecie się coraz lepsi i myślę, że będzie tak dalej. Plakat z ŚGK 4/94 jest odlotowy - skończył u mnie na ścianie. Niech wszystkie plakaty będą z gier role-playing. Moglibyście zamieścić plakaty z gier "Ishar", "EOTB", "Dungeon Master" itp.

Pomyślcie nad powiększeniem pisma, to nic, że wzrośnie cena.

Na tym kończę Was nudzić i z góry dziękuję za opis do "Legend of Faerghail".

**Michał Jarząbek
Zakopane**

Przede wszystkim dziękuję, Michale, w imieniu całej redakcji za słowa uznania. Co do Twojej prośby, to zapewne ucieszy Cię fakt, że potraktowaliśmy Twoją (i nie tylko Twoją) prośbę bardzo poważnie i na wrzesień szykujemy niespodziankę - kontynuację cyklu o grach RPG.

Sprawa plakatów cieszy się sporym oddźwiękiem. Niemniej Twoja propozycja, i to mówię z góry, nie została zaakceptowana na kolegium. Zgodnie uznaliśmy, że nie chcemy zamykać się tylko w jednym temacie, tj. plakatów z rolplejów, ponieważ rodzajów gier komputerowych jest więcej i każdy z nich ma sporą grupę oddanych wielbicieli. Ale na pewno na jednym Legacy of Sorasil się nie skończy.

I ostatnia sprawa, którą poruszasz, a która wbrew pozorom jest najważniejsza. O powiększeniu objętości pisma myślimy już od dawna (wspominałem nawet kiedyś o tym na łamach pisma). Korzyści byłyby z pewnością obopólne - Wy mielibyście więcej do czytania, my zaś nareszcie moglibyśmy rozwinąć skrzydła i przestać odliczać strony na dodatki. Ale jest jedno przysłówkowe "ale". Cena. Nie zgadzam się

z Tobą, że jej podniesienie załatwi sprawę. Z naszych badań rynku wynika, że wielu Czytelników woli dotychczasowy układ. I tylko dlatego jeszcze nie zdecydowaliśmy się na ten ruch. No cóż, to fakt, że społeczeństwo przez te kilka ostatnich lat zubożało. Mam jednak nadzieję, że stan ten nie będzie trwał wiecznie.

Chciałbym się dowiedzieć, na jakiej podstawie zostają nadane oceny poszczególnym grom. Jak to jest możliwe, że "Apocalypse" (80%) jest porównywalna z "Tornado" (81%).

BIZON z Warszawy

Jak już kiedyś wspominałem, oceny nadają sami autorzy opisów i tylko w nielicznych przypadkach ingerujemy w ten osąd. To po pierwsze. Po drugie natomiast, czego faktycznie nigdy dotychczas nie wyjaśnialiśmy, ocena dotyczy gry tylko i wyłącznie w aspekcie kategorii, do której należy. Przykładowo, gra "Apocalypse" wyceniona została na 80% w stosunku do innych zręcznościówek, natomiast "Tornado" na 81% w stosunku do innych symulatorów. Taki zabieg wynika głównie z faktu, że gry z różnych gatunków na dobrą sprawę są nieporównywalne (w końcu zupełnie o coś innego w nich chodzi) i byłoby nieuczciwością wobec Czytelników wsadzać je wszystkie do jednego wora (czytaj: oceniać według jednego, ustalonego z góry kryterium). I jeszcze jedno: wcale nie uważamy, że nasz sposób jest idealny. Wręcz przeciwnie, z pokorą konstatujemy, że zawiera wiele wad, które każdy spostrzegawczy Czytelnik potrafi wytknąć (to samo dotyczy Hitów). Niemniej, i tutaj wiercie mi na słowo, każdy sposób oceny jest w pewnym sensie niesprawiedliwy. Ale czy istnieje inny sposób, aby Wam coś polecić lub coś odradzić?

Wymyślam gry i robię do nich grafikę. Proszę Was o podanie mi adresów firm zachodnich, które by mogły napisać i wydać moje gry (bo polskie by chyba nie zapłaciły dużo), raczej firm nie największych, robiących gry zręcznościowe i przygodowe.

R. Rz. z Radziejów

Hm, list o tyle ciekawy, co zaskakujący. To cieszy, że coraz więcej GRACZY bierze sprawy w swoje ręce, ale skąd ten kosmopolityzm. Przecież, jak to się za towarzysza Gierka mówiło, Polak potrafi. Może zamiast wyprawiać się z pomysłami na Zachód (gdzie tego rodzaju "scenarzystów" jest w bród), lepiej spróbować coś z rodzimym oprogramowaniem? W końcu wspomniany przemysł rozwija się bar-

dzo prężnie i wydaje się być chłonny na wszelkie inicjatywy. Tak więc moja propozycja, drogi R. Rz., skontaktuj się z nami telefonicznie, a my z chęcią podamy Ci adresy kilku polskich firm. Może któraś wyda Twoją grę?

A tak w ogóle, drogi R. Rz. i wszyscy chętni na tego rodzaju działalność, muszę Wam powiedzieć, że nasi zaprzyjaźnieni programiści uraczyli nas kiedyś opowieścią o współpracy z zachodnimi firmami i szczerze wyznam, że sprawa wcale nie przedstawia się tak różowa, jakby to się powszechnie uważa (podejrzewam zresztą, że podobnie rzecz się ma z polskimi firmami). Na dobrą sprawę, tamtejsze firmy nie interesują pomysły, a gotowe gry. W dodatku ich sposób oceniania jest niezwykle surowy i gra przechodzi kilka etapów zatwierdzenia do produkcji. Cały proces (włącznie z ocenianiem, testowaniem i poprawianiem) trwa około roku i pochłania masę energii, a pieniądze są na samym końcu (i to nie zawsze wielkie). Nie chcę Was tu zniechęcać, bo w końcu do odważnych świat należy, ale lepiej wiedzieć, że to naprawdę ciężki kawałek chleba.

1. Dlaczego w Sklepie nie ma w ogóle gier o tematyce sportowej, np. "Premier Manager 2", "Sensible Soccer 93/94"?

2. W ŚGK 4/94 pisaliście o Shareware i Public Domain

(chodzi o gry). Jak można je nabyć? Mikołaj (nazwisko nieczytelne)

Warszawa

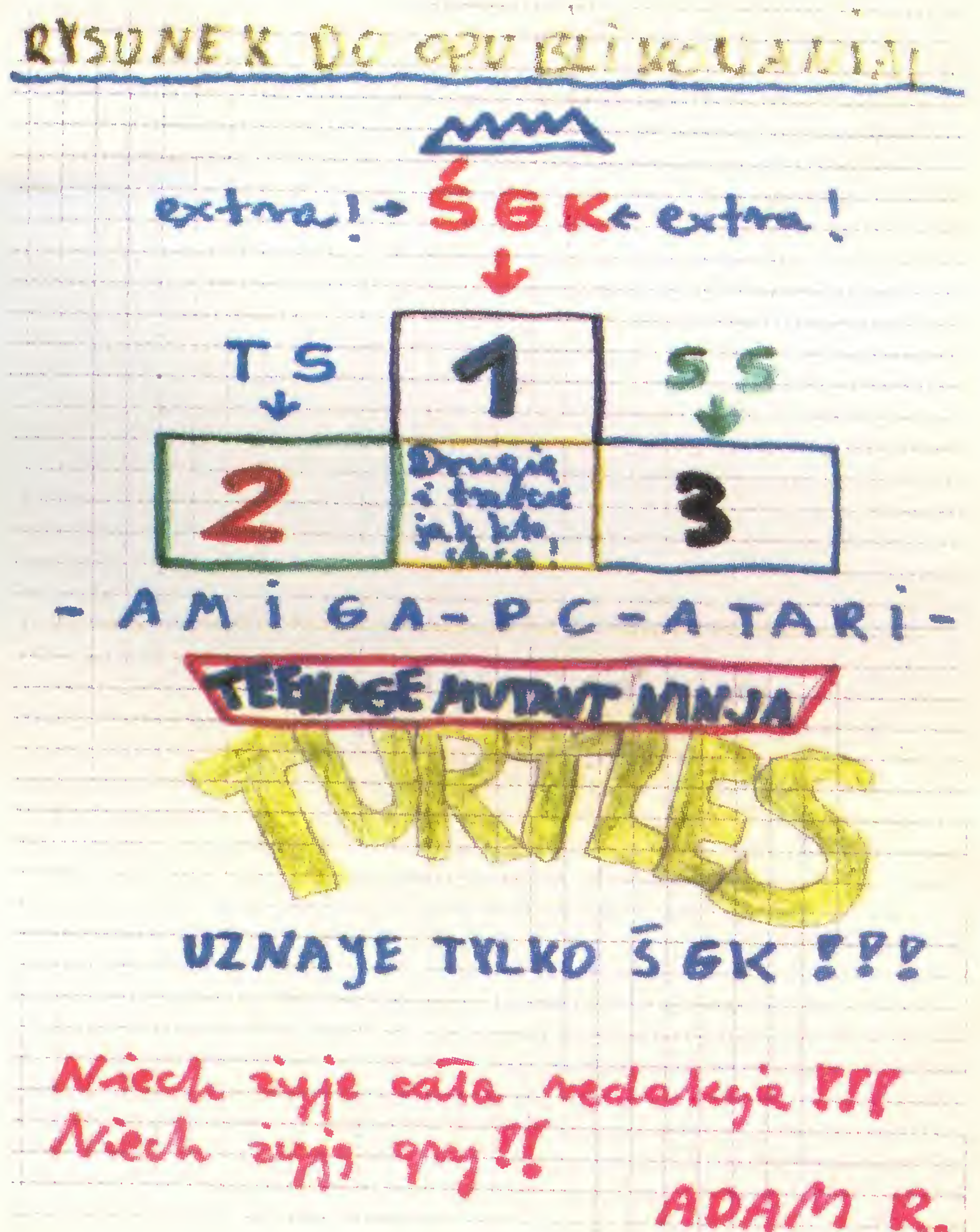
1. Nie od nas to zależy. Nasz SKLEP to niejako samodzielna i odrębna struktura w ŚGK i nie mamy na nią wpływu. Niemniej faktycznie to ciekawe, dlaczego brak (nie tylko w naszym SKLEPIE, ale w ogóle w sklepach) gier sportowych. Czyżby dystrybutorzy znowu coś przeoczyli?

2. W tej kwestii już wkrótce Cię (jak i wszystkich pytających) uraczymy dobrą nowiną. W następnym numerze podamy listę sklepów prowadzących dystrybucję dysków Shareware i PD.

Przy okazji istotna uwaga, ze względów nazwijmy to technicznych nastąpi zmiana działu: TANI I LEGALNE będzie nosiło tytuł NA KAŻDĄ KIESZEŃ - nie przegapcie więc tego tekstu.

Starym zwyczajem, obok publikujemy kolejną pracę jednego z naszych Czytelników. Jej autorem jest Adam R. (nie wiem skąd, bo R. nie podał adresu). Gratulujemy luzu! I czekamy na inne Wasze prace.

To wszystko na dzisiaj. Spotkamy się za miesiąc, w specjalnym, wakacyjnym numerze ŚGK. Postaram się odpowiedzieć na kilka Waszych listów z pytaniami o sprzęt do grania (bo trochę się tego zebrało). Do zobaczenia.
P.P.





INFOSYSTEM 94

Targi INFOSYSTEM '94 to już ósma z kolei tego rodzaju impreza odbywająca się na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich. Wystawa trwała w dniach od 17.05 do 20.05 br. Jako redakcja ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH, wraz z redakcją AMIGOWCA, wystąpiliśmy na niej pod wspólnym szyldem naszego wydawcy, firmy ALFIN. Zajmowaliśmy stoisko nr 5 w hali 26B. Tyle tytułem wstępu; przejdźmy jednak do konkretów.

Do Poznania przyjechalismy, oczywiście, w dzień poprzedzający targi, tj. 16.05, aby wcześniej wszystko przygotować do wystawy. Nastroje w zespole, zwłaszcza wśród redakcji AMIGOWCA, nie były najlepsze, gdyż tego samego dnia (z pierwszej ręki!) dowiedzieliśmy się o postawieniu w stan upadłości amerykańskiego Commodore'a czyli centrali całej firmy. Dla wszystkich posiadaczy Amigi, przynajmniej wówczas, przyszłość stanęła pod znakiem zapytania.

Jeśli chodzi o stronę techniczną targów, to muszę tu szczerze wyznać, że już na samym początku wyszły na jaw wszelkie niedociągnięcia. Po pierwsze, okazało się, że trzeba walczyć (dosłownie!) o wózki, którymi mieliśmy przewieźć na miejsce stoiska nasze sprzęty i materiały. Po drugie, niemal pośrodku wystawy nr 5 (czyli naszej) zastaliśmy odkrytą studzienkę kanalizacyjną w podłodze (!). Dobrze chociaż, że jakiś "pomysłowy Dobromir" nie zakrył jej wykładziną, bo wtedy któryś z nas mógłby znieśc znaleźć się w niej po kolana

(przy czym przynajmniej jedno byłoby zwichnięte). Po trzecie, studzienkę zatkano i zasłonięto, ale wykonujący tę robotę technicy przebili niechcący rurę i woda zalała nam połowę stanowiska. Po czwarte, nikt z obsługi nie wiedział, gdzie się podział klucz od naszego zaplecza. I wreszcie po piąte, na wspomnianym zapleczu, pomimo usilnych poszukiwań, nie znaleźliśmy telefonu, który wcześniej zamówiliśmy. Jak się okazało, organizatorzy, owszem, zapewniają podłączenie do linii telefonicznej, ale nie poza tym - ani aparatu, ani nawet wtyczki! Chyba, że "wybulimy" małą sumkę. Zamiast samemu oceniać powyższe fakty, przytoczę zdanie jednego z wystawców, który zdenerwowany czekaniem w kolejce zgłoszeniowej (a jakże, organizatorzy zapewnili także tę atrakcję) i kłopotami w uzyskaniu odpowiednich dokumentów, powiedział krótko i zwięźle: "Takie jaja za takie pieniądze!"

No, dosyć tego narzekania. Trudności zostały pokonane, a my, po urządzeniu stoiska, z poczuciem dobrze wykonanej pracy, udaliśmy się na spoczynek.

Dzień pierwszy właściwie niczym nie różnił się od następnych trzech. Od rana (9.00) do wieczora (17.00) cierpliwie trwalismy na stanowisku. Poza wystawieniem pełnego zestawu SGK (można było zakupić po cenie promocyjnej najnowszy SGK, tj. 4/94, oraz otrzymać gratisowo niektóre ze starszych numerów) i kilkunastu gier (tylko w charakterze scenografii), urządziliśmy także małą demonstrację możliwości CD32 (oczywiście, w aspekcie gier). Prawdziwą sensa-

cją, jak się okazało, był nieustający pokaz demek dwóch gier: Inferno i Microcosm, przy czym w tę ostatnią każdy ze zwiedzających mógł pograć osobiście (nagrodą za przejście całej misji był najnowszy numer SGK). Tutaj trzeba wspomnieć (pół żartem, rzecz jasna), że właśnie pod tym względem kolejne dni INFOSYSTEMU '94 różniły się diametralnie - pierwszego wspomniane demka zaintrygowały nas i sami z chęcią się nimi bawiliśmy, natomiast ostatniego nikt z zespołu nie mógł na nie ani patrzeć, ani ich słuchać (nie wspominając o nocnych koszmarach, śnionych przez następny tydzień).

Poza oglądaniem Inferno i graniem w Microcosm, zwiedzający zajmowali się także rozmawianiem z nami. Byliśmy szczerze zdziwieni ilością PRAWDZIWYCH GRACZY, którzy zaszczycili nas swoimi odwiedzinami. Poruszali oni ważne dla GRACZY i dla nas problemy, jak wprowadzenie w życie ustawy o prawach autorskich i następstwa wynikające tego faktu, kłopoty na polu dystrybucji w Polsce zachodnich gier komputerowych, stan polskiego software'u itp. Były też pytania o przyszłość SGK, ale i o przeszłość (często proszono o dodruk pierwszego numeru SGK, tj. 1/93). Korzystając z okazji, chciałbym w tym miejscu podziękować za wszystkie pochwały, jakie usłyszeliśmy od zwiedzających.

Jeśli idzie o ogólną ocenę targów, to należy tu zaznaczyć, że niepodzielnie królował na nich IBM. Na dobrą sprawę poza nami, a dokładniej redakcją AMI-

GOWCA, w obszarze Amigi znalazły się jeszcze tylko firmy EUREKA oraz BI & K COMPUTER. W temacie gier prym, jak zwykle, wiodł IPS COMPUTER GROUP, największy dystrybutor gier komputerowych w Polsce, zaś zaraz za nim (moim zdaniem) USER. Polski software najlepiej chyba zaprezentował TWIN SPARK SOFT, który podjął się heroicznego zadania, jakim jest zarzucenie polskiego rynku swoimi produktami, co się zresztą chwali ("Polacy nie gęsi..."). Poza tym, na podstawie "zawartości" wielu stoisk można było wnioskować, że także Polskę powoli ogarnia kompaktowe szaleństwo, które na Zachodzie trwa niemal od roku. Jeśli więc nie dysponujesz odpowiednim sprzętem, warto się nad jego kupnem zastanowić.

Ostatnią informacją, którą spieszę Wam donieść, jest fakt zapoznania się z pracownikami firmy BAJTEK, w tym także z naszą konkurencją, redakcją pisma TOP SECRET. Och nie, nie było to spotkanie na placu boju, a raczej kontakt pojednawczy. Znaleźliśmy nie tylko wiele tematów wspólnych, ale także wstępnie umówiliśmy się na wspólną zabawę - pokojowy pojedynek komputerowy. Oczywiście, jeśli impreza dojdzie do skutku, niezwłocznie Was o tym poinformujemy, licząc na Waszą obecność (i Wasz doping).

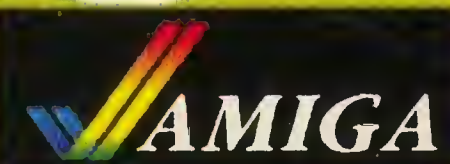
Tyle o targach, święcie wszystkich maniaków komputerowych. Mam nadzieję, że spotkamy się w Poznaniu za rok, na INFOSYSTEMIE '95. Tak więc, do zobaczenia.

Piotr Pieńkowski





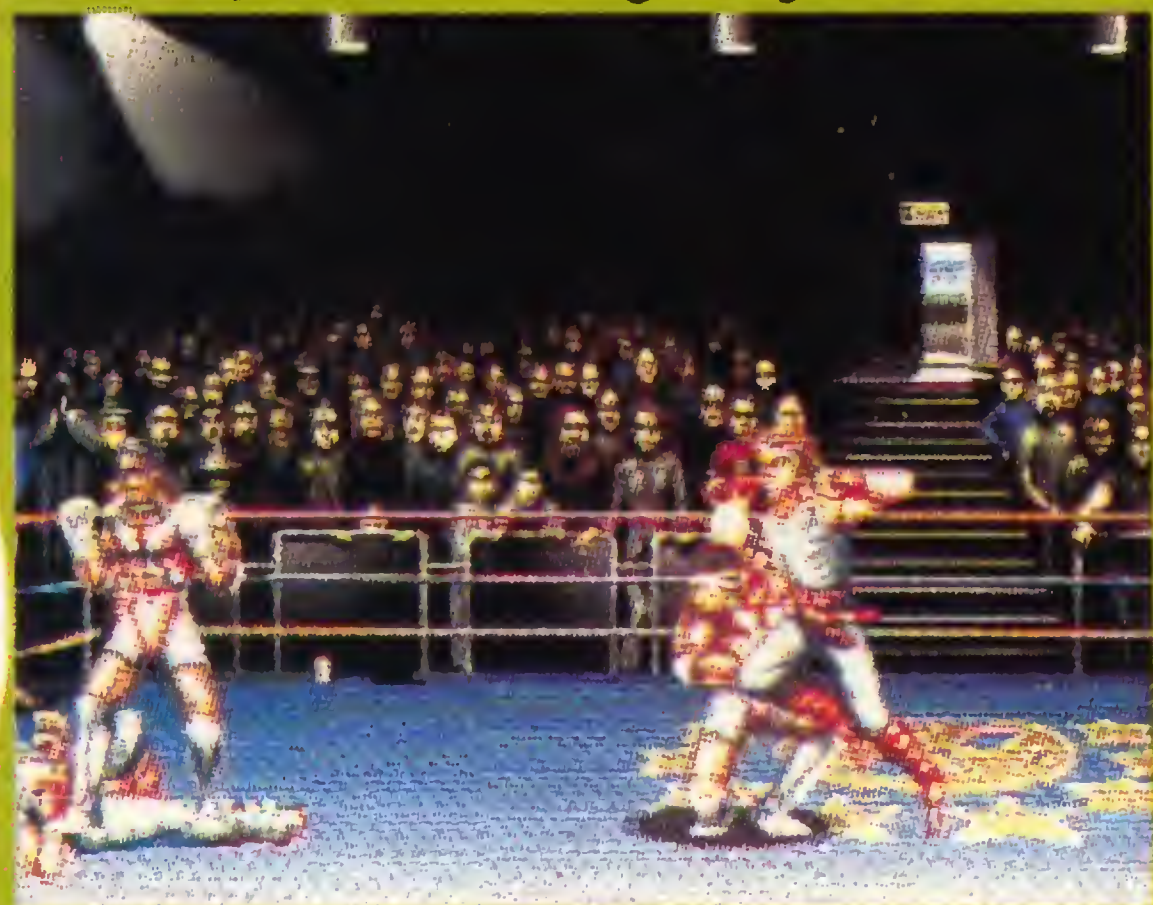
BODY BLOWS ULTIMATE



Team 17

Rynek bijatyk zdominowały ostatnio dwie firmy: Midway ze swoim szlagierem sezonu *Mortal Kombat* oraz Team 17 producent serii pod nazwą *Body Blows*. Mówi się, że jeśli lubisz pierwszą grę, to nienawidzisz drugiej, i na odwrót, ale może to jednak przesada. Jeśli chodzi o *Body Blows*, to w chwili obecnej (w przeciwieństwie do *Mortal Kombat*) seria ta stanowi już trylogię, bowiem właśnie ukazała się na zachodnim rynku trzecia część gry pod nazwą **BODY BLOWS ULTIMATE**. Szczerze mówiąc, Team 17 przeszedł tutaj samego siebie. Nie dość, że gra jest znacznie szybsza od swoich poprzedników, to na dodatek oferuje ponad 21 różnych zawodników. Twórcy zapewne cieszą się, że zostawili konkurencję daleko w tyle, i szczerze mówiąc, zasłużona to radość. Ale...

Tutaj drobna dygresja. Jest to bowiem chyba plagiat doskonały, a raczej autoplagiat, gdyż Team 17 połączył w **BODY BLOWS ULTIMATE** postacie występujące w dwóch poprzednich częściach, wzbogacił je o kilka nowych super ciosów i w ten



sposób po-wstał rzekomo nowy produkt. Mimo wszystko chętnie zobaczą jednak walkę Phantoma z Nikiem w tej wersji.

P.O.

OVERLORD



Virgin

50 rocznica lądowania Aliantów na plażach Normandii wywołała prawdziwy zalew gier nawiązujących do tego wydarzenia w ten czy inny sposób. Związek pomiędzy najnowszym programem firmy Virgin zatytułowanym **OVERLORD**, a tą wielką operacją desantową (kryptonim Overlord) jest chyba aż nadto widoczny. W tym konkretnym wypadku będziesz mógł prześledzić tylko zmagania w powietrzu, gdyż **OVERLORD** to "po prostu" symulator lotu. Program oferuje wiele różnych misji bojowych i to nie tylko z okresu samego lądowania, lecz również tych wcześniejszych. Wśród nich znajdziesz atakowanie wrogich celów naziemnych: mostów, pociągów, wyrzutni rakiet V-1, jak również eskortowanie bombowców, czy przechwytywanie nieprzyjacielskich eskadr myśliwców.

Pod względem graficznym program prezentuje się całkiem nieźle, choć pewnym zaskoczeniem był dla mnie widok kokpitu pilota, który ograniczono do poziomej belki u dołu ekranu. Z drugiej strony jednak latające pod niebem Normandii samoloty przed-



sta-wiono z niezwykłą dbałością o szczegóły, podo-bnie zresztą jak ukształtowanie terenu, nad którym toczył będziesz walki. Aby urozmaicić grę, dodano do niej ponad 130 zdjęć ilustrowanych tamten okres.

P.O.

VALHALLA THE LORD OF INFINITY



Vulcan

VALHALLA THE LORD OF INFINITY to, jeśli pogłoski mówią prawdę, jedna z najszybciej napisanych i przetestowanych gier. Twórcom programu zajęło to rzekomo 12 tygodni, ale mnie trudno jest w to uwierzyć.

Ogólne wrażenie, jakie sprawia na gracz **VALHALLA**, to uczucie, iż zamiast Amigi ma on przed sobą Spectrum albo Commodore 64. Broń Boże nie myśl, iż w jakiś sposób próbuję teraz zdyskredytować walory Amigi lub samego programu. Rzecz w tym, iż autorzy gier przywiązywali kiedyś większą wagę do ogólnej atmosfery gry, a dopiero potem do użytej w niej grafiki (gdyż inaczej nie mogli). I tak to właśnie wygląda w **VALHALLI**. To, co widzisz bowiem na ekranie, jest ogólnie miłe oku, ale biorąc pod uwagę walory Amigi, mogłoby być jeszcze miłsze. O niebo lepiej wypada dźwięk. Program wyposażony został w "mowę", a główny bohater jest nawet całkiem rozgadany. Kawałki w stylu "boję się" lub "chcę do domu" usłyszysz na pewno niejednokrotnie. Ale, ale, może coś o akcji. Kierujesz ży-ciem Księcia,



który po długiej nieobecności postanowił wrócić do domu. Tam jednak dokonano w międzyczasie przewrotu i władzę przejął zły brat Króla. W sumie zagadki, puzzle i tajemnice. Niezbyt trudne.

P.O.

IMPOSSIBLE MISSION 2025



MicroProse

Okazuje się, iż z grami komputerowymi jest zupełnie tak samo, jak z filmami. Znany jest dobrze fakt, iż najlepsze pomysły, czyli takie, o których wiadomo, że publika na pewno na nie pójdzie, filmowane są wielokrotnie. Wspomnę tutaj choćby takie pozycje, jak "Dracula", "Frankenstein" czy "Robin Hood".

Po chwyt ten sięgnęła firma MicroProse, która postanowiła stworzyć remake **IMPOSSIBLE MISSION 2025** - słynnego przed laty przeboju na komputery 8-bitowe. Główna osnowa gry, poszukiwania demonicznego geniusza, Elvina Atombendra, pozostała nie zmieniona. Podobnie jak w starej wersji, przebywa on na samym szczycie drapacza chmur "Atom Industries" w swoim pokoju kontrolnym. Ty natomiast wcielasz się w postać... I tutaj nowość, gdyż możesz wybrać pomiędzy dobrze już znanym Felixem Fly'em i dwiema nowymi postaciami: kobietą-ciężarowcem Tashą i androidem Ramem, a następnie udać się w mozolną wyprawę w górę aż do samej kwatery Elvina. Po drodze cały czas będziesz musiał szukać, szukać i jeszcze raz szukać broni, energii, i



innych gadżetów, które być może ułatwią Ci życie. Oczywiście, to nie koniec atrakcji. Przed Tobą bowiem cały skomplikowany system obronny i mnóstwo puzzle'ów.

P.O.



IN EXTREMIS **IBM**

US Gold

Kiedy zobaczyłem **IN EXTREMIS** firmy **US Gold**, nie chciało mi się wierzyć, iż rynek gier podlega tak szybkim przemianom. Jeszcze nie tak dawno z wypiekami na twarzy przeszukiwałem korytarze **Dooma**, a tu proszę, już pojawiła się konkurencja.

Akcja gry zaczyna się w momencie, gdy w Układzie Słonecznym ginie jedno z wielu dryfujących w przestrzeni kosmicznej laboratoriów genetycznych. Przed zniknięciem otrzymano od niego tylko krótki sygnał SOS, po czym stacja zamilkła. Na pomoc wezwano oczywiście Ciebie. Na swój statek załadowałeś wszelkie śmiertcionośne żelastwo jakie tylko zdołałeś znaleźć (tak na wszelki wypadek) i wyruszyłeś na poszukiwania. Żeby nie przedłużać, znalazłeś laboratorium, musiałeś jednak awaryjnie opuścić swój statek, a jedynym miejscem, gdzie mogłeś postawić stopę, było właśnie owe laboratorium. Odwrotu więc nie ma. Good Luck.

IN EXTREMIS pod względem grafiki, dźwięku i atmosfery gry jest niemal tak dobre, jak wielki poprzednik. Ustępuje jednak znacząco pod jednym względem i to, niestety, tym dla nas najważniejszym - nie zapewnia zestresowanemu codziennym życiem graczowi dostatecznej ilości potworów do zabicia, aby mógł się poczuć w pełni zrelaksowany. Trudno. Może następnym razem.

P.O.



CARRIERS AT WAR II **IBM**

Electronic Arts/SSG

Firma **SSG**, prawdopodobnie nowy lider w produkcji najróżniejszych gier strategicznych i role-playing, wraz ze swoim najnowszym dziełem **CARRIERS AT WAR** wypuszcza się znowu na wojnę. Inicjatywę tę dzielnie wspiera znany i lubiany **Electronic Arts**, służąc swoim szyldem jako wydawca.

Tym razem komputerowa batalia to II wojna światowa plus okolice. Program oferuje 8 różnych scenariuszy bitew morskich rozgrywających się w latach 1936 - 1946 w południowo-wschodniej Azji. Gra nie ogranicza Cię jednak tylko do odtwarzania historycznych wydarzeń. Równie dobrze możesz zabawić się w Boga i według własnego "widzi mi się" ustawić siły walczących stron. W ten sposób masz unikalną szansę zmienić przebieg historii i na przykład dowalić Amerykanom pod Guadalcanal.

Na pierwszu rzut oka **Carriers at War II** wydaje się być bardzo miłą grą strategiczną dla każdego. Pozory jednak mylą. W chwili obecnej jest to chyba naj-bardziej rozbudowany i skomplikowany program tego typu na rynku i szczerze mówiąc, polecałbym go przede wszystkim za-twardziałym z upodobania militarystom.

P.O.



MYST **IBM**

Broderbound

Jak sama nazwa wskazuje, **MYST** to jedna wielka tajemnica. A zaczęła się ona tak. Pewnego dnia, nie ważne gdzie i kiedy, znalazłeś książkę zatytułowaną, a jakżeby inaczej, "Myst". Opowiadała ona o dziwnej i tajemniczej wyspie znanej jako... **Myst**. Nie była ona szczególnie interesująca, odłożyłeś ją więc z powrotem na miejsce. Wtedy jednak świat zafalował Ci przed oczyma i znalazłeś się... Zgadnij gdzie?

Na początku gry nie wiesz nic. Nie wiesz, co zrobić, jak to zrobić, gdzie i komu zrobić i w ogóle, dlaczego masz to coś zrobić. Wszystko spowija jedna wielka tajemnica (myst - gdyby ktoś zapomniał). Po krótkich oględzinach wyspy odkryjesz dziwne maszyny, zamkniętą wieżę zegarową, pracujący generator i bibliotekę, w której znajdziesz pełno bezsensownych książek. Rozwiązanie całej zagadki leży ukryte właśnie wśród nich oraz na mapie zawieszzonej na jednej ze ścian. Tyle na początek.

Główna siła programu to wspaniała, trójwymiarowa, zbliżona jakością do obrazu z taśmy video grafika, a po-nadto dźwięk, nastrój gry, logiczne zagadki i... czy coś pominąłem? Nie. Sła-bych punktów nie znale-ziono. Może jeden. Gra dostępna jest tylko na CD-ROM.

P.O.



WINGS OF GLORY **IBM**

Origin

Firma **Origin** udowodniła już niejednokrotnie, że na symulatorach lotu można zrobić pieniądze. Wspomnę tutaj choćby takie przeboje, jak **Wing** oraz **Strike Commander**. Nikt dobrowolnie nie porzuci oczywiście takiej złotodajnej żyły, jaką są symulatory i dlatego **Origin** w bardzo krótkim czasie (konkurencja nie śpi) zdobył się na kolejny produkt, którym jest **WINGS OF GLORY** - czyli Skrzydła Chwały.

Program ten stanowi całkowitą nowość w dotychczasowej polityce firmy umieszczającej akcję swych symulatorów w przyszłości. W **WINGS OF GLORY** zasiadasz za sterami samolotu bojowego z okresu I wojny światowej. Tak, tak! To oznacza: brak radarów, zero rakiet, o radiu i komunikacji z bazą nawet nie wspominając. Tutaj wszystko trzeba robić, że się tak wyrażę, ręcznie.

Program oferuje Ci kilka modeli samolotów i to zarówno tych używanych przez Aliantów, jak i przez Niemców. Co więcej, oprócz myśliwców masz do dyspozycji również bombowce, balony, a nawet zeppeli-ny. Całkowitą nowością w tego typu grach jest natomiast tak zwany *Instant Mission Generator*, który na bieżąco tworzy kolejne misje. Zatem po-wodzenia w przestwo-rzach i czystego nieba.

P.O.





PRACA
KONKURSOWA

SGIERT
KOMPUTEROWYCH

SPACE CRUSADE

Producent: Gremlin Graphic

Już dawno skończyły się czasy, kiedy miłośnikom gier planszowych proponowano jedynie głupie i pozbawione fabuły "labiryntowy", czy dziesiąte odmiany "Euro-businessu". Obecnie nasz rynek jest opanowany przez często niesamowicie rozbudowane gry handlowe, przygodowe i role-playing, których instrukcja nierzadko przypomina szkolne podręczniki. Olbrzymia popularność na świecie tego rodzaju gier skłoniła programistów z firmy **Gremlin** do przeniesienia jednej z nich na komputer. Jest nią gra z roku 1991 pt. **Space Crusade**.

Tym razem, Szanowny Graczu, wcielasz się w dowódcę elitarnego oddziału kosmicznych komandosów będącego na usługach Gwiezdnego Imperium zagrożonego inwazją ze strony niezbyt koleżeńskich wojsk niejakiego CHAOSU. Twoim zadaniem jest wykonanie kilkunastu tajnych zadań, które uniemożliwiają przeciwnikowi przeprowadzenie ataku.

Przejdźmy teraz do samej gry.

Na samym początku program daje nam możliwość wyboru jednego z czterech języków (angielski, niemiecki, francuski i włoski), którym będzie się posługiwał nasz pupił podczas gry. Kiedy dokonamy już właściwego wyboru i szczęśliwie przebrniemy przez zabezpieczenia, pojawiają się przed nami 3 ikony (czwarta pojawi się dopiero później):

1. Ikona oddziałów.

Wybieramy tutaj jeden z trzech oddziałów, którym chcemy dowodzić (różnią się one jedynie dodatkowym ekwipunkiem) bądź też więcej, jeżeli gramy w 2 lub 3 osoby. Po wybraniu klikamy na symbol naszej jednostki, a po chwili ukażą się kolejne trzy ikony:

a) *ikona ekwipunku* - najpierw czeka nas podział broni w naszym oddziale. Komputer rozdzieli ją automatycznie i według

mnie najślusniej (wymiana broni pomiędzy komandosami nie da żadnego rezultatu i praktycznie zmiany, jakich dokonujemy pomiędzy zadaniami, dotyczą jedynie komandora). Ponieważ strzelanie, oprócz poruszania się, jest jedyną rzeczą, jaką robimy, warto coś wiedzieć o naszych "plujkach":

- BOLTER - najgorsza broń, skuteczna jedynie na najśłabszych przeciwników;

- ASSAULT CANNON - broń kilkukrotnego użytku, gdyż podczas strzału wykorzystuje ze swojej mocy jedynie minimum punktów do zniszczenia przeciwnika, a pozostałe może wykorzystać do kolejnego strzału (zasady walki "strzelanej" i "wręcz" przedstawię poniżej);

- PLASMA GUN - niszczy wszystkich na drodze strzału, którzy mają pancerz słabszy od wylosowanej siły rażenia;

- MISSILE LAUNCHER - miotacz rakiet o potężnej sile rażenia 9. kwadratów (jeżeli podczas strzału nie chcemy stracić swoich ludzi, powinni oni stać co najmniej 1 kwadrat od celu);

- POWER GLOWER AND POWER SWORD - praktycznie najlepsza broń dla dowódcy, dzięki której mamy 4 pola walki w walce wręcz, co czyni z nas prawdziwych terminatorów;

- HEAVY BOLTER - jeżeli chcesz przeżyć, nie bierz tej broni;

- POWER AXE AND BOLDER - broń taka sobie i chociaż dzięki niej możemy nieźle walczyć i trochę gorzej strzelać, jednak nie jest to recepta na przeżycie.

Oprócz rozdziału broni możemy wybrać dodatkowy sprzęt dla naszych marines, oraz dodatkowe (jednorazowe) rozkazy tj. podwójny ruch, czy strzał. I tutaj tkwi jedna z największych wad programu, a mianowicie każdy z oddziałów posiada jedynie 4 rozkazy i 8 dodatkowych gadżetów w całej grze i nawet jeżeli na początku mamy frajdę z wybierania, to w późniejszym czasie, kiedy stopień pozwala nam wykorzy-

stywać je wszystkie na raz, zaczyna nam brakować czegoś nowego (choć można to uznać za utrudnienie w grze).

b) *ikona dowódcy* - tutaj możemy poznać swój stopień wojskowy, sprawdzić ile mamy medali za wzorowo wykonane misje (4 medale można zamienić na awans), ilu wrogów zabiliśmy podczas ostatniej misji i ile zdobyliśmy za nią punktów oraz przejrzeć spis wykonanych misji.

c) *ikona operacji dyskowych* - czyli zapisywanie (10 miejsc), odczytywanie i formatowanie.

2. Ikona misji.

W tym miejscu wybieramy jedno z 12 zadań, jakie zleca nam dowództwo Imperium. Szczerze radzę nie bawić się w RAMBO i nie zaczynać od najtrudniejszych, gdyż potrzebne nam tam będą wszystkie dodatki, a zaczynając grę możemy wybrać tylko niektóre z nich.

3. Ikona dodatkowych misji.

Jeżeli w przyszłości zostaną napisane kolejne misje, to dzięki tej ikonie będzie można je wygrać.

4. Ikona startu.

Jeżeli wybraliśmy już formację i zadanie, należy tutaj kliknąć. Po włączeniu startu pokazuje się przed nami ekran gry. Największą powierzchnię zajmuje widok z góry na naszą grupę wraz z wycinkiem statku obcych. Po prawej stronie znajdują się 2 okna informacji: w górnym podczas ruszania naszego komandosa pokazuje się, ile punktów odporności ma on obecnie (każdy marines ma 1 punkt, więc wystarczy jedna przegrana i jest sztywny, natomiast komandor ma ich 6) oraz używana broń (jeżeli znajduje się przy niej celownik, można wtedy modyfikować siłę strzału, ale tylko raz), natomiast podczas ruchu sił chaosu informuje, ile tur możemy jeszcze wykorzystać do ukończenia misji oraz o różnych "niespodziankach":

- *out of ammo* - właśnie jeden z naszych ludzi stracił swoją broń i od tego momentu używać może jedynie boltera;

- *rapotr in* - zatrzymuje w miejscu (nie możesz walczyć ani poruszać się);

- *master control* - od teraz możesz zamykać i otwierać drzwi w całym statku;

- *lure of chaos* - jeżeli wynik przekroczy ilość punktów pancerza Twojego komandosa, to zmienia się on w chaos marines;

- *body trap* - jeżeli wynik przekroczy ilość punktów Twojego pancerza, jesteś martwy, jak i wszyscy w obszarze 9 kwadratów;

- *auto defense* - jak wyżej, tyle że obszar działania ogranicza się tylko do jednego celu;

- *soulsucker* - z ziemi obok wyrasta "nożownik";

- *alein elite* - wybrany obcy może w jednej turze strzelać i walczyć wręcz;

- *mothership commo* - informacja o dodatkowym zadaniu, które musi być wykonane dla pełnego ukończenia misji;

- *equipment malfunction* - na jedną turę wysiada Ci broń;



- *psychic attack* - obniża zdolności ataku i obrony;
- *mothership scan* - ?
- *frenzy* - ?
- *communication malfunction* - ?
- *mech resault* - ?

(Pomimo usilnych starań, nie udało mi się odkryć wpływu 4 ostatnich komend na przebieg gry, jednakże i bez tych informacji można grać spokojnie.)

Drugie okno znajdujące się na dole przedstawia mapę całego statku w postaci dużego labiryntu. Czerwone punkty na niej to nasi ludzie, zielone - to obcy. Oprócz tego można znaleźć na niej miejsca, do których trzeba dotrzeć i najczęściej coś zniszczyć - np. panele sterujące, reaktory. Mapa ta jest bardzo pomocna w planowaniu najłatwiejszej (nie zawsze najszybszej) drogi do celu. Podczas walki w tym miejscu pojawia się także tablica pojedynku.

Przejdźmy teraz do ikon znajdujących się na samym dole (od lewej):

1. **Ekran przesuwają się za myszką.**
2. **Idź** - pola, na które można się przesuwać, zostają podświetlone.
3. **Strzelaj** - możliwe cele zostają podświetlone na żółto. W przypadku Plasma Gun kierunki strzału, a Missile Launcher pola celu. W momencie wybrania celu pojawia się okno walki. Jest ono podzielone na trzy poziomy. Górny i środkowy zajmują pola walki (przy czym górny zarezerwowany jest dla silniejszych broni i cyfry mają kolor czerwony), natomiast o dolnym powiem za chwilę. Atak polega na tym, iż komputer losuje na polach walki cyfry 0-2 lub 0-3 (ilość pól i rodzaj losowania są zależne od użytej broni). Następnie sumuje się wyniki z wszystkich pól walki i jeżeli jest on większy niż moc pancerza przeciwnika, to cel zostaje zniszczony (wyjątek stanowi broń ciężka, której do zniszczenia wystarczy moc równa mocy pancerza). W innym przypadku żadna krzywda mu się nie dzieje. Jeżeli przy naszej broni znajduje się celownik (możemy go uzyskać, wybierając z dodatkowego ekwipunku TARGER) wtedy na dolnym poziomie okna walki pojawia się napis CANCEL.

3. **Walcz** - walka wręcz przebiega podobnie jak strzał, choć z niewielką różnicą. Po wybraniu celu (musi stać obok i być podświetlony) pojawia się ekran walki, gdzie najpierw losowane są punkty atakującego (tutaj też jest podział na mocniejszych - pola walki są czerwone i słabszych - pola walki są białe), a następnie punkty obrony przeciwnika. Wygrał ten, którego suma punktów z pól walki była większa. Różnica w punktach to ilość zabitych przeciwników punktów odporności (w walce wręcz moc pancerza nie ma znaczenia). Jeżeli wyniki są sobie równe, pojedynek zostaje nie rozstrzygnięty i można go kontynuować w następnej turze. ZANIM WYBIERZEMY RODZAJ ATAKU PAMIĘTAJMY, ŻE W JEDNEJ TURZE MOŻEMY ZAATAKOWAĆ TYLKO RAZ, WIĘC WYBIERZMY ROZSAŃDZIE.

5. **Rozkazy** - można wybrać jeden na jedną turę przed jakimkolwiek naszym ruchem.

6. **Ekwipunek** - nie użyty do tej pory może zostać wykorzystany w dowolnym momencie podczas naszego ruchu (pamiętajmy, że każdy dodatek jest jednorazowy).

7. **Otwieranie i zamykanie drzwi** - po wybraniu zostają podświetlone wszystkie drzwi na statku, które możemy otwierać lub zamykać do woli.

8. **Skaner** - skaner o największym zasięgu posiada komandor. Skanowanie ma swoje dobre, jak i złe strony: pomimo że znamy rozmieszczenie i ruchy znajdujących się w pobliżu obcych (ci poza zasięgiem wzroku pozostają nieokreśleni), to oni również wiedzą o naszej obecności i nie pozostają bezczynni.

9. **Koniec tury** - ruch sił chaosu.

10. Te ikony informują, którą obecnie postać kontrolujemy (lampka na dole), czy już wykonała ruch i czy już walczyła (czerwone i zielone kwadraty nad głową postaci).

11. Dzięki tej ikonie możemy pooglądać wybranego członka oddziału w trójwymiarowym rzucie.

Teraz kilka słów o naszym oddziale i naszych przeciwnikach (zastosowane skróty to MP - moc pancerza; BR - broń):

- *komandor* - jako jedyny posiada 6 punktów odporności, a z Power Glowe jest właściwie niepokonany (4 pola walki podczas pojedynku), jego MP=3;

- *marines* - każdy marines posiada 1 pkt odporności i MP=2;

- *crechin* - najsłabszy przeciwnik, z którym nie powinno się mieć większych problemów; BR - lekka; MP=1;

- *ork* - groźniejszy przeciwnik, ale jeszcze ujdzie; BR - lekka; MP=2;

- *android* - dla tego trzeba mieć już respekt ze względu na broń (3 pola walki przy strzale), więc najlepiej zmusić go do pojedynku; BR - mocna; MP=3;

- *chaos marine* - ma jedynie mocny pancerz (problemy może sprawić tylko chaos marines z ciężką bronią, bo i tacy się zdarzają); BR - lekka (ciężka); MP=3;

- *chaos commander* - bardzo silny przeciwnik, równie niebezpieczny w walce wręcz, jak i przy strzale; BR - ciężka; MP=3;

- *soulsucker* - prawdziwy "nożownik", który ma to do siebie, że czasami wyrasta z ziemi obok nas i zanim się zorientujesz, tracisz kilku swoich ludzi, a poza tym jest bardzo "mobilny"; BR - ciężka (miecze); MP=3;

- *dreadnought* - najcięższy przeciwnik, którego pokonać, to nie lada gratka. Posiada on dwa ciężkie i dwa lekkie działa, a podczas pojedynku korzysta z 4 pól walki. Praktycznie jedynym sposobem na niego jest pokonać go komandorem w pojedynku; BR - 2 x ciężka i 2 x lekka; MP=4.

INFORMACJE NA TEMAT, KOGO MAMY ZA PRZECIWNIKA, UZYSKAMY KLIKAJĄC NA DANĄ POSTAĆ.

Na koniec kilka rad i informacji, które z pewnością przydadzą się podczas gry:

1. Zanim rozpoczniesz grę, proponuję abyś wybrał z zestawu gadżetów dwa TARGERETERY i przydzielił je najcięższym broniom (Plasma Gun, Missile Launcher). Daje nam to szanse modyfikacji strzału, co często może okazać się ostatnią deską ratunku dla siebie i towarzyszy.

2. Pamiętaj, że komandosi z ciężką bronią mają ograniczone możliwości ruchu i od czasu do czasu warto na nich poczekać.

3. Żołnierzy trzymaj raczej na dystans, gdyż w walce wręcz są oni co najmniej kiepscy, do "wyrzynania" zaś zatrudnij komandora (najlepiej z Power Glowe).

4. Zanim rozpoczniesz akcję, dokładnie przyjrzyj się mapie i z góry zaplanuj trasę akcji (zabawa w dodatkowe wycieczki często kończy się głośnym "buuum").

5. Jeżeli możesz zamykać drzwi, zabaw się w niezbyt humanitarne zajęcie polegające na zginiataniu przeciwników znajdujących się akurat w przejściu.

6. Nie bawiłem się w opisywanie misji, dodatkowych rozkazów i przedmiotów, ponieważ do każdego z nich dołączona jest krótka informacja, którą ze słownikiem można bez większego trudu rozszyfrować. Jeżeli Twój komandor zostanie zabity, to do następnej misji automatycznie zostaje Ci przydzielony nowy, zupełnie "zielony", ze stopniem sierżanta (na szczęście misje wykonane nie przepadają).

Space Crusade ze względu na sposób przedstawienia akcji i jej przebieg jest programem wyjątkowym. Autorom udało się połączyć labiryntową "strzelaninę" z grą strategiczną. Wszystko oprawione jest bardzo kolorową grafiką na przyzwoitym poziomie. Podczas walki możemy obserwować walczące postacie na trójwymiarowym ekranie, co w pewien sposób urozmaica "korytarzowy" widoczek. Z pewnością nie jest to gra na jeden wieczór, do niektórych misji trzeba podchodzić po kilka razy, zanim się je wykona (czytaj: przeżyje). Jeżeli zdecydujemy się grać w dwie lub trzy osoby, zabawa jeszcze bardziej się zwiększa (mamy wtedy radość ze wspólnego niszczenia wroga lub siebie nawzajem).

Czytając ten opis, gra może się wydać skomplikowana, co jest nieprawdą. Opanowanie jej nie powinno nam zająć więcej niż półgodziny (maksymalnie), a przyjemność grania dla osób, które nie lubią głupich strzelanek i wielce skomplikowanych "strategów", będzie z pewnością bardzo duża. Właśnie dla tego uważam **Space Crusade** za swoją ulubioną grę i na pewno nie raz będę do niej wracał.

AJA
(Andrzej Zygmanski)

P.S. Opis robiłem w oparciu o wersję amigową, która może nieco różnić od wersji IBM PC, dlatego w przypadku pewnych niezgodności wynikłych z tego faktu proszę o wyrozumiałość (amigowców też - w końcu jestem tylko człowiekiem).



Betrayal at Kronador

Producent: Sierra

Grę "Zdrada w Kronadorze" otrzymałem poprzedzoną tak ogromnymi pochwałami (spotkałem kilka osób, które w nią grały i wszystkie były po prostu zachwycone), że spodziewałem się jakiegoś ósmego cudu świata. Zmroziły mnie jednak dwie wieści, po primo (jak mawiają), że jest to program firmy **Sierra**, do której nie mam za grosz zaufania, a po drugo (jak również mawiają), zrealizowany został w technice 3-D. Niestety, jako człowiek leciwy i konserwatysta z dziada pradziada nie mogę się przyzwyczaić do tego typu nowinek technicznych (zniosę je jeszcze w *Wolfensteinie*, ale nie w grach role-playing, choć wszyscy twierdzą, że niedługo będziemy mieli do czynienia tylko z trójwymiarem).

Ale zacznijmy od początku. **Betrayal at Kronador** potrzebuje powyżej 15 MB objętości na twardym dysku. Ponieważ program ma pewne wymagania pamięciowe warto w opcji install wybrać hasło "Make bootable floppy disc". Zostanie utworzona dyskietka systemowa, z której należy następnie "wystartować" komputer.

Bohaterowie, w towarzystwie których wypadnie nam przemierzać Kronador, są już niestety przygotowani i nie można im zmienić ani cech, ani nawet twarzy czy imion. Misja pierwsza (w grze jest ich dziewięć) polega na odprowadzeniu Goratha do pałacu w mieście Kronador. Nim jednak zajmę się omówieniem poszczególnych zadań słów parę o tym, jakie są ogólne zasady. W głównym oknie widać obraz terenu, pod spodem natomiast trzy portrety bohaterów i sześć ikon.

PORTRETY BOHATERÓW - kliknięcie prawym przyciskiem myszy przenosi do menu inwentarza, gdzie widać, co postać ma w plecaku i w co jest wyposażona (miejsca na kuszę, miecz i zbroję). Przy części przedmiotów ukazuje się liczba liczona w procentach i ukazująca stopień przydatności (optymalnie jeśli jest to sto procent, aby naprawić broń, wystarczy najechać na nią strzałką, aby naprawić

zbroję - młotkiem), a przy innych liczba oznaczająca, ile razy przedmiot można użyć. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na przedmiot ukazuje nam informacje o nim, a prawym pozwoli przekazać innej postaci lub wyrzucić. Jeżeli zaznaczymy przedmiot i następnie klikniemy na rękę u dołu ekranu, przedmiot zostanie użyty (z tej opcji można, a nawet trzeba korzystać w czasie walki, chcąc np. napoić postać magiczną miksturą).

Jeżeli na portret bohatera klikniemy lewym przyciskiem myszy, ukazuje się jego "karta informacyjna", tu zwłaszcza należy zwracać uwagę na kondycję i sprawdzać czy heros nie jest przypadkiem głodny, umierający czy zatruty.

Na głównym ekranie znajduje się oprócz portretów sześć ikon. Po kolei są to:

1) *droga* - w momencie, kiedy w kółku pojawi się symbol drogi, można klikając myszą wywołać strzałkę. Wtedy grupa będzie się poruszała po bityj nawierzchni i aby zboczyć w lasy czy na pola, należy znów kliknąć myszą i strzałki się pozbyć.

2) *rzucanie czaru*.

3) *odpoczynek* - po skorzystaniu z tej opcji można zdecydować następnie jak długo grupa odpoczywa (parę godzin czy aż do pełnego wyzdrowienia). Odpoczynek jest efektywny tylko, kiedy bohaterowie mają co jeść.

4) *mapa* - to nic innego, jak widok najbliższej okolicy z lotu ptaka. Mapę można regulować (większy obszar lub więcej szczegółów), a wejście w kolorową ikonę ukazuje mapę całego świata.

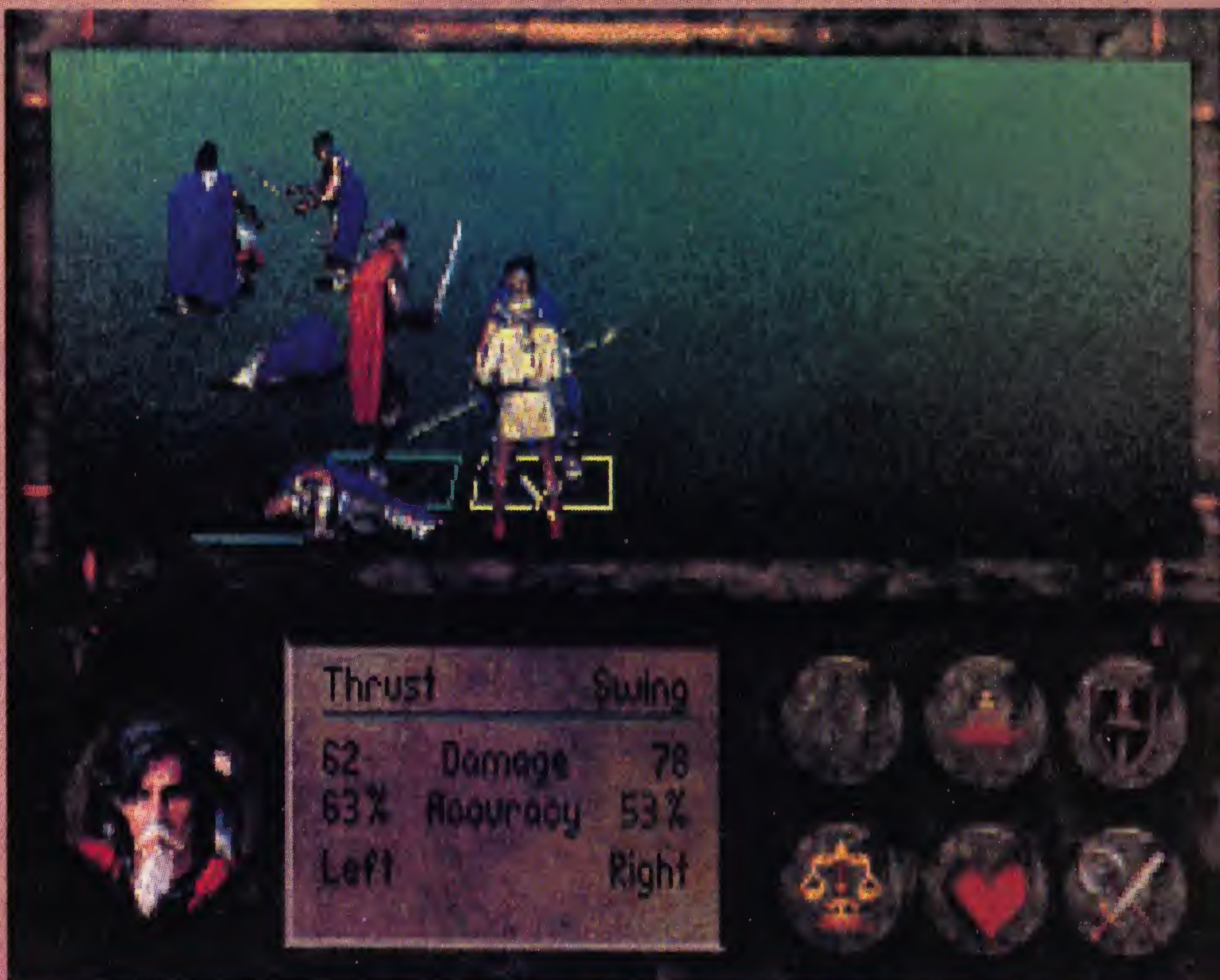
5) *możliwość dodatkowego zgrania gry* (bookmark czyli zakładka).

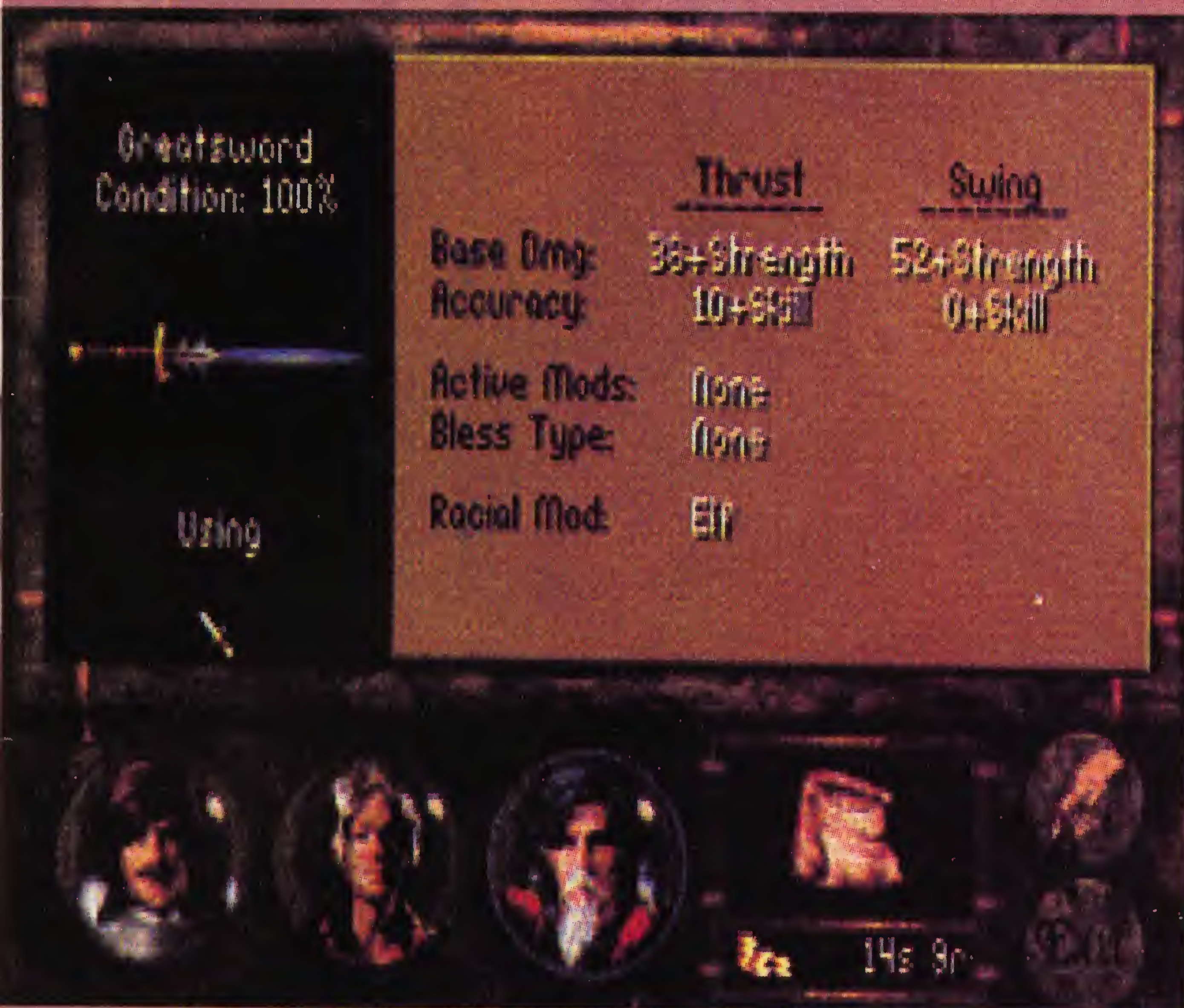
6) *opcje*.

Tyle jeśli by szło o sprawy techniczne. A teraz parę słów o ważnych miejscach.

ŚWIĄTYNIE - tu można się wykupować, porozmawiać z kapłanem lub skorzystać z urządzenia teleportacyjnego, które przenosi pomiędzy świątyniami (ceny są skandalicznie wysokie, przynajmniej dla początkującego wędrowca). Kapłani błogosławią również broń (zwiększa to jej skuteczność), ale ich pazerność na złoto nie zna niestety granic.

KARCZMY - w karczmach spotykamy nieznanym, którzy czasem mają coś interesującego do powiedzenia, kupujemy żywność, wynajmujemy pokój na noc. Cza-





sem, kiedy zagra się gościom piosenkę (kliknięcie myszą na lutnię), rzucają oni do sakwy kilka groszy.

SKLEPY - prowadzą przeróżny asortyment towarów, a ceny co lepszych wolać o pomstę do nieba. Jest niby opcja targowania się, ale sprzedawca jakoś nigdy nie chciał mi spuścić z ceny. Niestety (choć zgodnie z logiką) jubiler skupuje tylko szlachetne kamienie, płatnerz uzbrojenie itp. Stąd warto pamiętać lokalizację poszczególnych sklepów i wiedzieć, gdzie można pozbyć się niepotrzebnego ekwipunku. Przede wszystkim radzę jak najszybciej zbierać gotówkę na *Keshian Tapir* (lub nawet na *Greatsword*) i Broń Boże nie pozbywać się *Horn of Algoon Cocoon* (choć oferują za niego niezłą cenę).

ROZDZIAŁ PIERWSZY - tu sprawa jest banalna. Należy odprowadzić Goratha do krondorskiego pałacu. W pewnym momencie na drodze pojawi się pułapka. Warto zauważyć, że błyskawice przebiegają pomiędzy główkami tego samego koloru. Stąd zręcznie manipulując postaciami (jeśli masz kłopoty z wyliczeniem odległości, naciśnij na klawiaturze klawisz "G") można przejść bez szwanku. Z tego typu pułapkami spotkasz się zresztą w czasie każdej z dziewięciu przygód. Brama pałacu w Krondorze, niestety, nie otworzy się i do księcia można dotrzeć jedynie przez podziemia. Klucz (otwierający zamek, o którym Locklear powie, iż wymaga specjalnego klucza) otrzymasz od spotkanego w podziemiach Jamesa. W czasie pierwszej wędrówki koniecznie należy zdobyć pergamin z czarem Dragon Skin (sklep w klasztorze Sarth, skrzynia na północ od Sarth, podziemia pałacowe w Krondorze) i czaru tego

nauczyć Owyna (w menu inwentarza kliknąć wpięrk na pergamin, a potem na dłoń, czar zostanie automatycznie zapamiętany).

Przyznam, iż pomyślnie skończenie drugiej misji bez czaru Dragon Skin wydaje mi się niezwykle trudne.

ROZDZIAŁ DRUGI - wszystko, co musisz uczynić, to skierować swe kroki do miasta Romney na wschodnim wybrzeżu i tam odwiedzić tawernę. Na tym etapie gry walki są już dużo trudniejsze (zwłaszcza z duchami i rusalkami) i tu właśnie przydaje się czar Dragon Skin. Kiedy zostaniesz zarażony (w okolicach Sliden panuje epidemia) należy udać się do świątyni w Sliden, płacąc kapitanowi statku za przewiezienie na wyspę, gdzie świątynia się znajduje. W Sliden można kupić pergaminy z czarami.

Tuż przed samym Romney drogę zastąpi Ci Mitchell Waylander i przejść dalej może tylko posiadacz Glazer's Guild Seal (do znalezienia gdzieś w okolicach Lyton, bodajże w jednym z opuszczonych domów).

ROZDZIAŁ TRZECI - czas wysłuchiwać, kto jest odpowiedzialny za śmierć żołnierzy. W karczmie znajdziesz srebrnego pajaka i lunetę. Książę z Romney poprosi, abyś odszukał jednego z szefów gildii (za przysługę zapłaci), a rozmowy z mieszkańcami Romney, Sloop i Sliden wyjaśnia kilka zagadek. W czasie tej misji radykalnie zmieniają się ceny broni (*Keshian Tapir* skacze z 450 do 2700), ale ceny czarnoksięskich pergaminów (dostępne w sklepie w Sliden) na szczęście się nie zwiększają. Potem ceny znów wracają do

normy. Warto przeszukać tereny przybrzeżne, gdyż jest tam m.in. ukryta skrzynia z trzema rubinami.

Aby pomyślnie zakończyć tę misję trzeba udać się na północ od Romney. W Kentig Rush od czarodzieja otrzymasz Lightning Staff (jeśli prawidłowo odpowiesz na jego pytania), a jeszcze dalej na północ w świątyni Kahooli kapłan powie Ci, kto jest lokalnym przywódcą assassinów z Gildii Śmierci. Aby jednak kapłan zechciał udzielić informacji, należy wpięrk pozbyć się żywności i doprowadzić grupę do stanu starving (czyli żeby głodni byli). Po zabiciu Navona du Sandau w Kentig Rush (nie zapomnij obszukać jego ciała, ma przy sobie bardzo wartościowe przedmioty i Cellar Key) zajrzyj do studni na południu. Zamek otwiera tylko virtue key (jeśli go nie masz, to jest do nabycia w sklepie niedaleko), a w schowku znajduje się figurka szachowego skoczka (Knight's Piece). Skoczek pozwala wejść do podziemi assassinów. Brama ukryta jest w wodospadzie pomiędzy Cavall Keep i Prank's Stone. W podziemiach powinieneś odnaleźć dziurę (potrzebny będzie sznur), a drzwi za nią otwiera Cellar Key. Wpięrk warto jednak przeszukać labirynt, gdyż znajdują się tu skrzynie z przydatnymi przedmiotami. I to już koniec trzeciej misji. W poniższym opisie nie podaję i nie będę podawał rozwiązań szyfrów blokujących niektóre szkatuły z wyjątkiem tych, których otwarcie jest niezbędne do ukończenia gry. Hasło otwierające skrzynię z dokumentami assassinów brzmi DARKNESS. Teraz James uda się, aby ostrzec przed zdrajcami lorda z Northwarden, a Owyn i Gorath wpadną w ręce Delekhana i znajdą się w mrocznych lochach Sar-saragoth.

ROZDZIAŁ CZWARTY - kiedy wszedłem w menu ekwipunku moich bohaterów, ogarnęła mnie zgroza. Wszystkie pieniądze, drogocenne przedmioty, wysmienite zbroje i pobłogosławiona broń zostały skradzione. A tak się starałem, tak oszczędzałem... Ale wystarczy tylko rozejrzeć się wokół i otworzyć skrzynki, aby odzyskać zaginiony ekwipunek. Programiści zrezygnowali więc tu z logiki na rzecz nierobienia krzywdy graczowi. I słusznie, bo szlag by mnie trafił, jak bym miał wszystko zaczynać od początku.

Podziemia twierdzy Sar-saragoth są naprawdę ogromne i pełne wrogów. A niestety prowadzisz tylko Goratha i Owyna, więc siła złego na jednego (a raczej na dwóch). Przed zakończeniem trzeciego etapu warto zrobić duże zapasy żywności, poza tym kupić odtrutki i sznury. Wykorzystaj też do maksimum posiadane fundusze (bo pieniądze niestety znikają bezpowrotnie) i upewnij się, czy masz Guild's Thorn Key. Musisz w lochach odnaleźć Interdicator Key otwierający drzwi na południu. Stamtąd prosta już droga do wyjścia prowadzącego na drugi poziom. Drugi poziom jest o wiele mniej skomplikowany i powinieneś szybko odnaleźć bramę. Znaj-



dziesz się na śnieżnych polach Północy i Twoim zadaniem jest wydostanie się z tych niegościnnych terenów.

Najpierw znajdź głaz Nalar's Rib (na południe od twierdzy) i uaktywnij go za pomocą szmaragdu. Potem skieruj się w stronę miasta Armengar (omijając łukiem Harlech, gdzie na razie nie masz wstępu) i porozmawiaj w tawernie z Irmelynem. Kiedy już uratujesz Obkhara uwięzionego w Naphtha Mines, Irmelyn wypłaci Ci nagrodę i powie, gdzie znajdziesz wiedźmę Cullich. Mieszka ona w chatce na południe od Caern i za niewygórowaną opłatą nauczy Owyna czar *And the Light Shall Lie*. Teraz do Harlech. Rzucając świeżo nabyty czar, znajdź siedzibę Moreaulfa (*And the Light Shall Lie* działa bardzo krótko, więc w czasie pobytu w Harlech trzeba go wypowiedzieć kilkakrotnie) i poproś go o przepustkę dla oddziału strzegącego mostu (aby jednak w menu rozmowy uaktywniła się opcja "password", wpięrow musisz udać się na most i porozmawiać z wartownikami). W czasie tej podróży warto jeszcze odwiedzić dom czarodzieja pomiędzy Harlech i Sar-saragoth (pergamin z czarem *Unfortunate Flur*) i pozwolić Owynowi napić się wody z magicznej studni. Kiedy przekroczysz most wiodący na południe, zakończysz czwartą misję.

ROZDZIAŁ PIĄTY - żegnamy się z Owynem i Gorathem, a witamy Jamesa, Lockleara i czarodzieja Patrusa. Przed zakończeniem trzeciej misji zostaw w ekwipunku Jamesa dobre zbroje i jeden przyzwoity miecz oraz jedzenie i magiczne mikstury, bo najbliższe sklepy są w Northwarden i Teeth, a droga nie jest usłana różami. Lord z Northwarden sprezentuje grupie zbroje, a w sklepie można nabyć nawet pancerze ze smoczej skóry.

Misje w rozdziale piątym są cztery. Pierwsza polega na bardzo nierycerskim zachowaniu czyli zatruciu zapasów żywności wroga (trzy skrzynie znajdują się za górą przy skrzyżowaniu dróg niedaleko Northwarden. Porcje zatrują się, stosując *Coltari Poison*, a hasła otwierające zamki brzmią **ONION**, **DOOR** i **OUTSIDE**). Druga misja to odszukanie barda Tamneya (związał, bojąc się bitwy, przez co spadło morale wojsk lorda). Bard ukrył się w stodole niedaleko Teeth (drzwi wyważył tylko postać o dużej sile, w razie czego napój jednego z bohaterów żółtą miksturą) i zgodzi się na powrót do zamku, jeżeli otrzyma geomancy stone z *Divine's Hall* (jaskinie na północ od drogi). Potem dostaniesz od niego trzy diamenty (sprzedaj je w tym sklepie, który zaoferuje wyższą cenę) i za uzyskaną za nie sumkę przekup straż pilnującą północnej drogi. W ten sposób dotrzesz do Raglan, gdzie musisz wykraść dokumenty z domu kapitana Kroldecha. Aby tego dokonać, porozmawiaj z rozczerowanym inżynierem w jednym z domów (będzie gadał tylko wtedy, jeśli pijany Patrus zaśpiewa mu piosenkę), odnajdź zaginiony element katapulty (w skrzynce na

północ od Raglan), dopasuj go do niej i wystrzel. Pocisk zabije kapitana Kroldecha, a Ty bez przeszkód skradniesz dokument. W sklepie w Raglan możesz skusić się na bessy mauler. To ogromna kusza o niewiarygodnej sile rażenia, choć niestety niezbyt celna.

Zadanie uratowania Northwarden wypełniłeś w stu procentach. Wróć więc do lorda i opowiedz o swych dokonaniach. Ale na tym nie kończy się jeszcze rozdział piąty. Na zachód od Teeth ukryło się sześciu wrogich magów i musisz ich zlikwidować. To nie jest łatwa walka, więc pilnuj, aby Twoi bohaterowie zostali przed nią napojeni magicznymi miksturami (zwłaszcza poprawiającymi siłę i celność) oraz żeby ich broń była sprawna (a najlepiej czarodziejsko wzmocniona).

UWAGA: napisy na wszystkich skrzyniach są w obcym języku. Abyś zrozumiał tekst, Patrus musi wpięrow rzucić czar *Union*.

ROZDZIAŁ SZÓSTY - wyprawa Owyna i Goratha rozpoczyna się w Krondorze, w znanych Ci już podziemiach pod zamkiem. Tym razem spotkasz tu osobę o imieniu Katt i znajdziesz przejście na niższy poziom podziemi. W zamian za artefakt (*Idol of Lassur*) Katt odpowie na Twoje pytania. Dalsza droga prowadzi do Malac's Cross i trzeba tam uporać się z groźnymi przeciwnikami, a potem odwiedzić w świątyni opata Graves. Opat poprosi, abyś skontaktował się z Mitchellem Waylanderem (mieszka niedaleko Sloop), a kiedy wrócisz, wyjawia, iż powinieneś szukać rozwiązania zagadki w klasztorze Sarth. Aby jednak wejść do klasztornych podziemi, wpięrow należy odwiedzić miasto Eggley i z zamkniętego domu wziąć mapę (dom otwiera klucz znaleziony przy trupie na krondorskiej drodze). Podziemia Sarth wyprowadzą Cię do biblioteki, gdzie przeczytasz o krainie Elvandar. Wejść do siedziby elfów można tylko poprzez prowadzące pod górami kopalnie (na południe od La Mut). Kiedy znajdziesz się już w Elvandar, odwiedź Calina mieszkającego na północnym wschodzie za wzgórzami. Otrzymasz od niego pergamin z czarem i *Key of Lineages*. Do siedziby dowódcy Tomasa i królowej prowadzą dwie drogi. Ja skorzystałem z tej, której pilnuje mnóstwo wyvernów, ale ponoć jest druga, bezpieczniejsza, wiodąca przez antyczne ruiny i tam właśnie przydaje się uzyskany od Calina klucz. Kiedy dotrzesz do Tomasa - zadanie zostanie wykonane. Poszukiwanie księgi *Macros* to przygoda dość długa i bardzo łatwa. Przeciwnicy bowiem tutaj są jakoś wyjątkowo niemrawi (za wyjątkiem tych z Malac's Cross). Ale za to trzeba dużo chodzić, bo obszar działań jest ogromny (jeśli masz pieniądze, to korzystaj ze świątynnych teleportów).

ROZDZIAŁ SIÓDMY - tym razem znowu Patrus, Locklear i James. Rozdział zaczyna się bardzo ładnie, bo od animo-

wanej sceny tortur, w której książę Kron-doru (dobry, oczywiście) pastwi się nad złym wrogiem i wyciąga od niego informacje o istnieniu w lesie Dimwood specjalnej maszyny teleportującej (*rift machine*). Urządzenie należy zniszczyć i w tym celu grupa zostaje wysłana do lasu Dimwood. Maszyna znajduje się na cyplu oddzielnym górskim pasmem, ale jedna z gór jest iluzoryczna. Wszystko, co w czasie tej misji należy uczynić, to znaleźć skrzynię (**SNOWFLAKE**), w której jest pergamin podający hasło dla straży na moście, odnaleźć Moroeulfa, otworzyć skrzynię, o której mówi (hasło brzmi **VICTORY**), a następnie odnaleźć Philipa, po czym wrócić do maszyny. W sągu drzewa przy rzece jest ukryty pergamin z czarem *River Song* (czar ten przyzywa rusałki).

ROZDZIAŁ ÓSMY - Owyn i Gorath trafiają do nieznanego, obcego kraju, w którym w dodatku nie działa magia (musisz znaleźć *crystal staff* i co jakiś czas podładowywać go niebieskimi kryształami). Musisz uwolnić czarodzieja Puga i aby tego dokonać, należy odnaleźć *Cup of Rlln Skrr* (co to za język?!) w chacie na południowym wschodzie, uaktywnić kolumny na północy, po czym pójść na północny wschód do budynku chronionego magicznym polem. Jeżeli wszystko zrobiłeś dobrze, pole Cię przepuści i Pug przyłączy się do wyprawy (znajdziesz przy nim m.in. mapę wyspy). Teraz trzeba uwolnić jego córkę Gamine, ale przedtem pozbierać trochę ekwipunku ukrytego na południowym zachodzie wyspy (najważniejsze, abyś odnalazł dwa pergaminy z czarem *Strenght Drain*).

Gamina została uwięziona w podziemiach, do których prowadzi jeden z trzech mostów (ten najbardziej wysunięty na zachód). Strzeżona jest przez *Wind Elementals*, które niszczy tylko czar *Strenght Drain*.

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY (i ostatni) - natknąłeś się już zapewne w czasie poprzednich podróży na zrujnowane miasto *Sethanon*. Dziewiątą wyprawę rozpocznesz w niezbadanych dotąd podziemiach, gdzie musisz uporać się z sześcioma magami, a potem z samym Makala - czarno-księżnikiem odpowiedzialnym za porwanie Puga i Gamine, człowiekiem, który chce doprowadzić cały świat do katastrofy.

W pierwszej komnacie obszukaj ciała zabitych wrogów. Przy jednym z nich znajdziesz klucz *Ralen-sheb*. Na północnym wschodzie jest komnata, której progów nie przekroczysz, dopóki nie zniszczysz sześciu magów. Przyczaili się oni na dolnym poziomie podziemi. Tu niestety czeka Cię długa wędrówka, bo podziemia są bardzo rozległe. Kiedy odnajdziesz już całą szóstkę i wyślesz ich w podróż do lepszego ze światów, wróć do miejsca, które chroniła bariera. Czeka Cię walka z Makala i wezwanymi przez niego potworami, a ponieważ Gorath gdzieś zniknął, więc musisz poradzić sobie samymi Owynem i Pugiem.



Zarówno Makala, jak i potwory są dość silne, ale kiedy użyjesz czaru Dragon Skin i przyzwiesz rogiem psy (tak obleżą Makale, że nie będzie mógł posługiwać się magią) walka nie powinna już trwać długo. No, a potem możesz obejrzeć sobie zakończenie i zobaczyć śmierć Goratha (jego zabicie uważam za osobistą obrazę, bo to był mój ulubiony bohater).

I to już naprawdę koniec.

Teraz słów parę o walce i posługiwaniu się magicznymi przedmiotami.

WALKA - niestety (a może na szczęście, bo gra dzięki temu ciekawsza) walk w **Betrayal at Krondor** jest dużo. Kiedy dochodzi do bitwy, jej pole gracz widzi z lotu ptaka i w poszczególnych turach kieruje postaciami. W czasie walki pojawiają się następujące ikony:

1) **strzał z kuszy** (jeśli bohater, rzecz jasna, ma kusze i strzały do niej), ale tylko w przypadku, jeżeli w najbliższym sąsiedztwie nie stoi żaden wróg.

2) **ocena czyli dane o przeciwniku**.

3) **ucieczka** - możliwa tylko wówczas, kiedy wszyscy członkowie grupy są jeszcze zdrowi. Gdy choć jedna padnie ranna, reszta nie zechce opuścić towarzysza w potrzebie.

4) **czarowanie** - możliwe tylko wówczas, jeśli obok nie stoi przeciwnik.

5) **komputer przejmuje sterowanie walką**.

Straszliwym utrudnieniem jest oczywiście niemożność rzucania czarów, gdy obok czyha któryś z przeciwników. Ci zaś w większości mają ten niemiły zwyczaj, że depczą po piętach Twojemu magowi. Inna sprawa, że gdyby wolno było stosować magię zawsze, to prawie każda walka trwałaby tylko do chwili rzucenia czaru Seek Evil, który dewastuje wszystkich wrogów.

Aby zaatakować wroga wystarczy kliknąć LPM na pole, na którym on się znajduje (dla jasności naciśnij klawisz "G"). Jeżeli bohater stoi obok wroga, będzie miał do wyboru dwie opcje: swing lub thrust. Uderzenie zabiera więcej punktów życia (ale łatwiej go uniknąć), natomiast pchnięcie jest słabsze, lecz prawdopodobieństwo trafienia się zwiększa. Siła ciosu zależy od siły postaci i jakości używanej przez nią broni, a celność również od broni (doskonały pod tym względem jest rapier) i od celności postaci. Jeżeli bohater dostanie już parę razy w głowę, to zarówno jego celność, jak i siła się zmniejszają (również szybkość). Program jednak przy każdej próbie ataku informuje, jakie są szanse trafienia i jakie szkody ono ewentualnie zada.

MAGICZNE PRZEDMIOTY - spotkasz się w **Betrayal at Krondor** z wieloma tajemniczymi miksturami i czarodziejскими przyrządami. Nie ma sensu omawiać tu działania wszystkich (wypróbujesz, to zobaczysz), ale wspomnę tylko o paru. Czerwona fiołka zawiera napój niezwykle poprawiający celność, zielona to lekarstwo. Olej naptha czasowo zwiększa jakość broni (w menu ekwipunku trzeba najechać na butelkę, przesuwając ją potem na miecz; przy broni pokaże się wówczas niebieska kropelka), którą wtedy zadawać można straszliwe ciosy, a kamień smoka ulepsza zbroję. Tajemniczych mikstur i przedmiotów zwiększających odporność zbroi i jakość oręża jest więcej. Można np. zatruwać strzały i miecze, czy powodować, iż ostrze zmieni się w ogniste lub zamrażające. Działanie magiczne z zasady trwa dość krótko. Bardzo pożytecznym przedmiotem jest róg przyzywający w czasie bitwy dzikie psy (dwa na każde wezwanie), które staną po stronie grupy. Nawet jeżeli psy nie wyrządzą wrogom wielkiej szkody (ale są niezłe), to przynajmniej skoncentrują na sobie ich uwagę. W czasie

bitwy z rogu skorzystać można tylko dwukrotnie.

Skończyłem grać w **Betrayal at Krondor** i szczerze mówiąc mam w stosunku do tej gry mieszane uczucia. Z jednej strony należy bowiem pochwalić programistów za to, że udało im się stworzyć w miarę spójny świat z całą jego skomplikowaną sytuacją polityczną, przedstawić postacie, które nie są martwe i papierowe (a w świecie tym żyją i funkcjonują) oraz wprowadzić pewną dowolność w prowadzeniu akcji przez gracza (niektóre misje można skończyć bardzo szybko, ale można też poświęcić się zwiedzaniu świata i wypełnić w trakcie podróży kilka pomniejszych zadań). W interesujący sposób działa też w Krondorze magia. Czar zabiera bowiem nie jakieś abstrakcyjne punkty czarów, a po prostu zdrowie. A ze spraw czysto technicznych warto zwrócić uwagę na niezłe mapowanie oraz całkiem smaczne wstawki animowane po zakończeniu każdej przygody. Ale **Betrayal** ma też liczne wady, które pozwolę sobie wypunktować:

1) Bardzo ubogie bestiarium, zaś porównując z serią **M&M**, można by nawet powiedzieć, że nie ubogie, a żadne.

2) Potworny schematyzm graficzny wszelkiego rodzaju jaskiń i podziemi. Czy ludzie ze **Sierry** nigdy nie widzieli *Eye of the Beholder*?

3) Wszystkie rozmowy są "przygotowane" (to znaczy gracz nie decyduje o ich treści, a jedynie przysłuchuje się temu, co postacie mają do powiedzenia), a przypomnijmy tylko sobie gry **Darksun** czy **Magic Candle 2**, gdzie rozmowa (z aktywnym udziałem gracza) jest najważniejszym elementem programu.

4) Ubogi świat (miasto to po prostu plansza z wymalowanym sklepem, tawerną czy zamkiem). Oj, nie tak to było w **Isharze** czy **Blade of Destiny**.

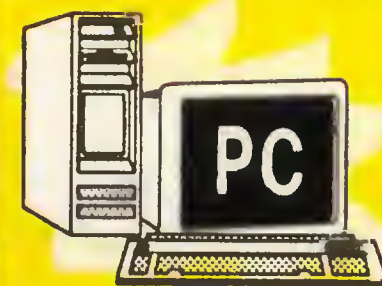
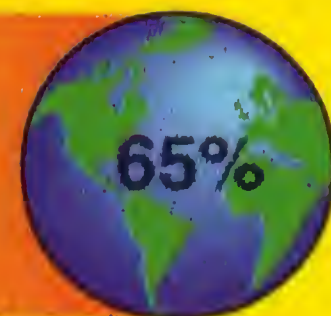
5) Nadmierna łatwość walk w czasie ostatnich wypraw.

6) Uzależnienie pomyślnego zakończenia gry od rozwiązania szarad (te hasła otwierające skrzynie, które podałem). Moim zdaniem gdzieś powinny się znajdować odpowiedzi na zagadki (tak jak **M&M**).

Przyznam, że **Betrayal** trochę mnie znużył i pozostawił raczej obojętnym (choć nie złym ani specjalnie rozczerowanym). Ot, gra jak wiele innych. Jeśli ktoś ma dużo wolnego czasu, to może się pobawić przez chwilę. Ale żaden to wytrysk gungii.

Jacek Piekara

ROLE - PLAYING



386, VGA



GEAR WORKS

Producent: Hollyware Entertainment

Któż z nas nie miał ochoty rozebrać jakiegoś urządzenia i zobaczyć, jak to to działa? I któż choć raz w życiu tego nie zrobił? Na przykład taki zegarek. Otwierasz kopertę, a w środku: trybiki, przekładki, sprężynki. Jak to możliwe, że coś takiego w ogóle działa?! Jeśli kiedykolwiek zadałeś sobie takie pytanie, to mam coś specjalnie dla Ciebie. Mowa o grze **Gear Works**.

Idea programu jest prosta. Na kolejnych planszach z oškami umieszczasz trzy rodzaje trybów w takiej kolejności, aby połączyć tryby startowe i docelowe, w rezultacie wprowadzając te ostatnie w ruch.

Poziomów jest dwanaście (przejście do następnego oznajmia Ci zabawna kukulka z zegara ściennego). Każdy z nich składa się z kilku etapów - pięter budynku, w którym aktualnie zakładasz ową mechaniczną instalację. Niektóre piętra liczą sobie do pięciu pokoi.

Ekran gry obsługujesz joystickiem. Poza planszą, na której ustawiasz tryby, znajduje się także część opcjonalna (u dołu ekranu). W jej górnej części widzisz lampki, które określają stopień zużycia mocy silnika. Zapalenie się ich wszystkich kończy etap i jeśli do tego czasu nie skończyłeś instalowania trybów we wszystkich pokojach danego piętra, musisz swoją pracę rozpocząć od nowa. Nie martw się jednak, do wykorzystania masz aż trzy życia.

Poza lampkami w części opcjonalnej znajdziesz również okno informacyjne, w którym ukazuje się trybik

następny w kolejce (coś jak w Tetrisie). Warto obserwować to okienko i z jego pomocą planować swoje ruchy. Obok zaznaczono ilość żyć, którymi dysponujesz.

Prócz tego są tu jeszcze cztery inne okienka, z których zapewne często będziesz korzystał. Pierwsze z lewej pozwala zakładać tryby na planszy. Drugie określa ilość nabożów. Trzecie to Twój zestaw bomb. Czwarte to zapas oliwy. Aby uaktywnić którąś z opcji, należy najechać kursorem na pole opcjonalne (joystick maksymalnie w dół), wybrać odpowiednie okno (joystick w bok), powrócić na planszę (joystick w górę) i wykonać daną czynność (fire).

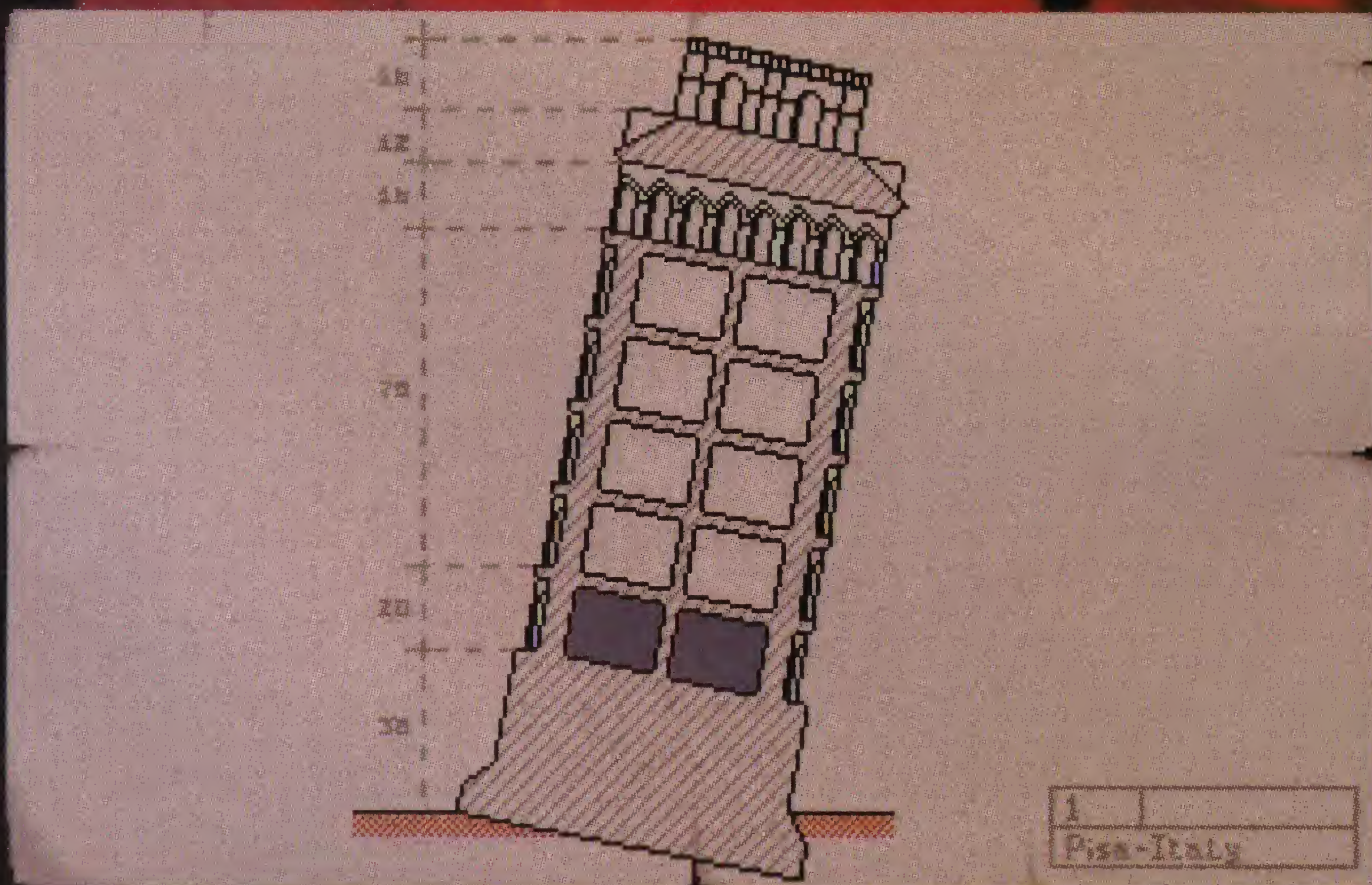
Z prawej strony części opcjonalnej znajduje się Twój aktualny wynik.

Przejdźmy teraz do samej planszy i że tak powiem, prac instalacyjno-

konstruktorskich. Do dyspozycji masz trzy rodzaje trybów - duże, średnie i małe. Choć z matematycznego punktu widzenia powinno być sześć sposobów ich połączenia, twórcy gry postanowili utrudnić sprawę i dali Ci tylko cztery możliwości: duży z dużym, duży z małym, średni ze średnim i średni z małym. Prócz tego warto zaznaczyć, że tryby mają różną punktację, którą poznać po kolorach kół.

Jak już wspomniałem, Twoim zadaniem jest połączenie trybów czerwonych startowych i docelowych. Startowe łatwo jest poznać, gdyż na początku zawsze się kręcą. Tu istotna uwaga - na dalszych poziomach połączenie dwóch trybów (startowego i jednego z docelowych) może uruchomić inny, trzeci czerwony tryb. Po zakończeniu prac w jednym pokoju przechodzisz do następnego (czas wciąż jest liczony zużyciem mocy silnika, więc trzeba się spieszyć). Dopiero po założeniu instalacji na całym piętrze, przechodzisz do następnej kondygnacji i zaczynasz zabawę z "wyzeroowanym" silnikiem.

W wypełnieniu tej szlachetnej misji będą Ci przeszkadzały wredne Pofiny. Każde z nich ma swoją specjalność. Pierwszy (szary) niszczy osie, zaś drugi (brązowy) "zaraża" trybiki rdzą. Pierwszy jest o tyle groźny, że może uniemożliwić Ci ukończenie poziomu. Dobrym na niego sposobem jest zestrzelenie drania. Niestety, szczerze mówiąc, nie bardzo jest na to czas, więc lepiej zająć trybikami strategiczne oški i się niczym nie przejmować. Drugi, mniej groźny, może swoją "działalnością" unieruchomić

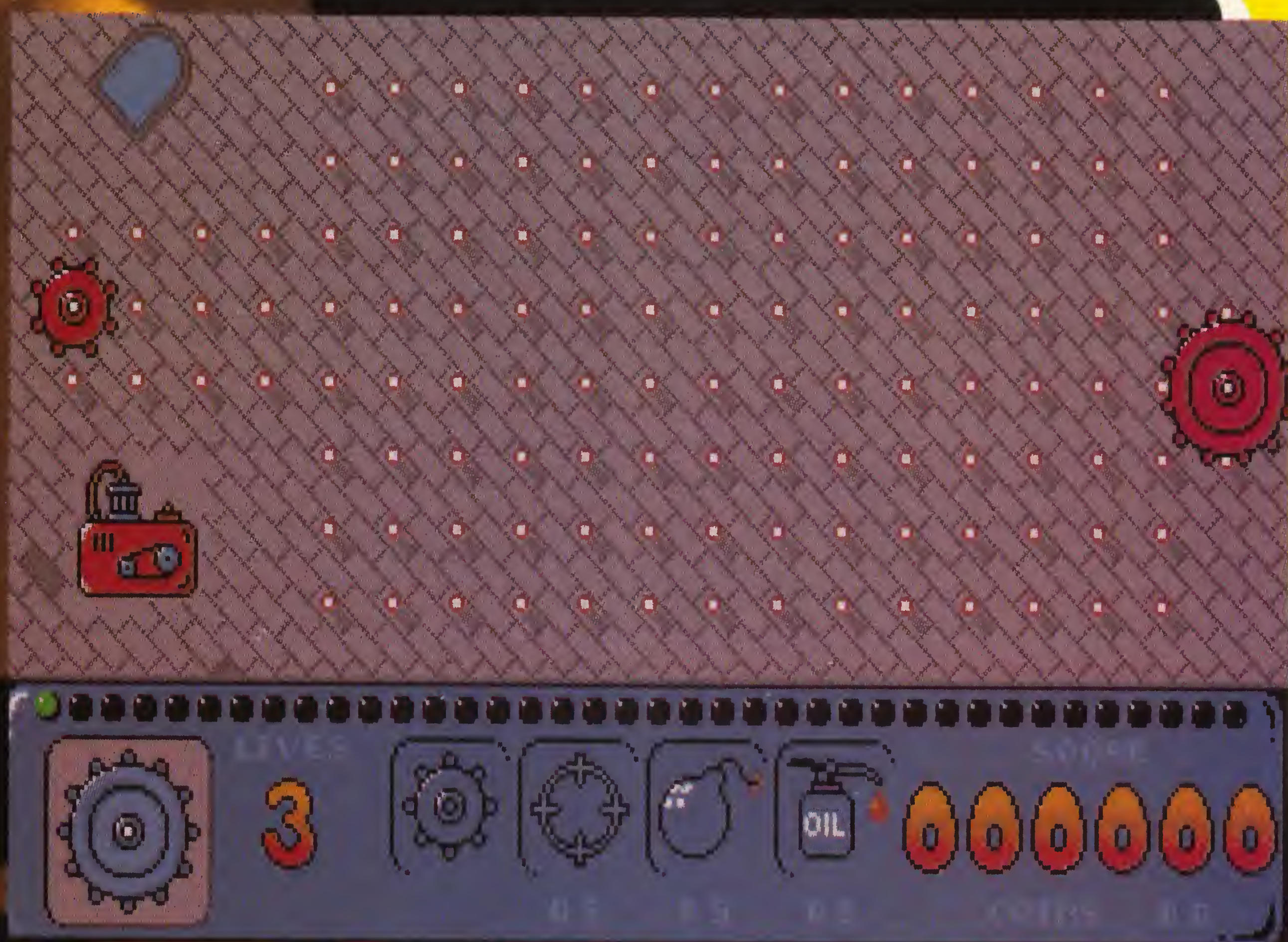




całą maszynę. Ale i na to jest lekarstwo - jeśli jakiś tryb Ci przedzwieje, po prostu użyj oliwy. Nawiasem mówiąc, choć w moich instalacjach spora część trybów była przedzwiała, całość i tak działała poprawnie - może więc z tą rdzą to tylko niepotrzebna histeria?

Rozstawienie osi jest dokładnie wyliczone i trzeba bardzo uważać, aby nie zapędzić się w ślepią uliczkę. Nie oznacza to wcale, że istnieje tylko jedno rozwiązanie. Wręcz przeciwnie - rozwiązań każdej planszy jest wiele, ale tylko według odpowiedniego systemu (grając w Gear Works zorientujesz się, o co mi chodzi). Dlatego warto przed rozpoczęciem prac spażować grę (klawisz "P") i wyliczyć prawdopodobne ustawienie. Jest to właściwie jedyna metoda na ukończenie gry, gdyż na dłuższe zastanawianie się (zwłaszcza w późniejszych levelach) po prostu nie ma czasu. Jeśli natomiast popełniłeś ten błąd i umieściłeś tryb nie w tym miejscu, pozostaje Ci tylko użycie bomby (chyba, że źle ustawiony tryb nie przeszkadza w dalszych pracach).

Rolę levelu bonusowego rozdzielającego poszczególne poziomy (czasem także etapy-piętra) pełni gra w tzw. jednorękiego bandytę. Można tutaj wygrać zarówno dodatkowe punkty, jak i bomby, naboje czy butelki oliwy. Dokładny spis widnieje po prawej stronie ekranu bonusowego. Uruchomienie automatu następuje przez naciśnięcie w joysticku przycisku fire. Następne wcisnięcia zatrzymują kolejne koła losowe (to te z obrazkami w jednorękim bandycie). Moja rada -



najlepiej jeśli będziesz zbierał bomby, ponieważ tak naprawdę to one pozwalają ukończyć grę.

Podsumowując, **Gear Works** nie zawiera jakiś oszałamiających efektów graficznych czy fonicznych. Pod tym kątem została wykonana po prostu solidnie, ale i bez nadmiernej przesady. Zarówno ten fakt, jak i sama idea powodują w sumie, że **Gear Works** jest grą prostą, "dziejącą się głównie w głowie". No tak, ale przecież najtrudniejsze są te proste rozwiązania. Poza tym tak naprawdę to tylko pozory. Po baczniejszym przyjrzeniu się łatwo można spostrzec, że program, dzięki wyteżonej pracy twórców, jest "koronkową" robotą. Trybików nie sposób ustawiać ot, tak sobie. Czasem trzeba nieźle pogłównkować, zanim dojdzie się do właści-

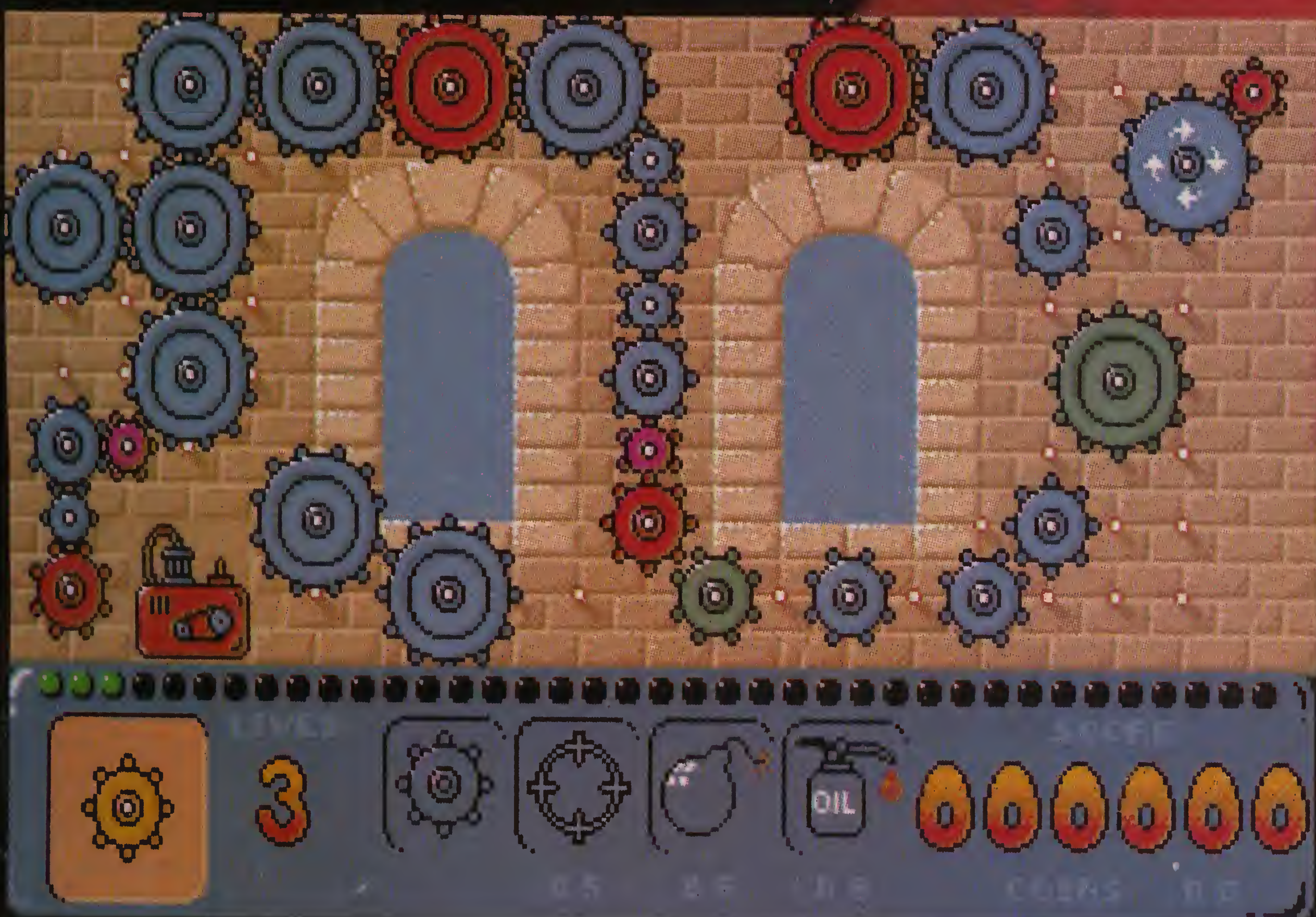
wego układu. Wtedy cała prostota znikła, a zostaje solidny problem natury logicznej. To właśnie sprawia, że gra staje się wspaniałą, wspanialszą od wielu efektownych, ale i płytkich programów, które ostatnio są w modzie.

Żeby w praktyce uzmysłowić Ci jakość **Gear Works**, powiem jeszcze tylko, że przejście jej wszystkich 12 poziomów zajęło mi cały weekend, łącznie z nocami, nonstop! Boże, jak ja potem wyglądałem! Ale pomimo usilnych starań, po prostu nie mogłem się od tej gry oderwać. Czegoś takiego dawno nie doświadczyłem!

Na zakończenie podaję poniżej kody do poszczególnych poziomów:

1. wpisany	7. 1267
2. 3518	8. 7208
3. 6382	9. 6532
4. 8427	10. 5012
5. 2385	11. 6511
6. 5924	12. 8562

Boss



LOGICZNA

95%

PC

286

1 MB RAM



Producent: Software 2000

XIV wiek obfitował w liczne odkrycia geograficzne. Krzysztof Kolumb odkrył Amerykę, a Vasco da Gamma opłynął Afrykę. Wszyscy ci podróżnicy poszukiwali jak najkrótszej drogi do Indii, która miała umożliwić ich państwom zarobienie fortuny. A gdzie są pieniądze, tam nie może zabraknąć i Ciebie - rekina finansjery, który po kolejnym locie na Alfa Centuri w Civilization, cofnął się w czasie, aby jako sławny wilk morski odkryć nowe lądy, przetrzeć niezbadane szlaki, a może nawet odnaleźć wielki skarb.

Gra **Christoph Kolumbus** firmy **Software 2000** jest typowym przedstawicielem gier handlowo - strategicznych. Twój interes opiera się na zbudowaniu licznych i silnych kolonii, na których założone plantacje i kopalnie przyniosą upragnione zyski. Flota odgrywa wielką rolę - przewozi towary i broni zdobytego terytorium. Podobnie jak to było w Pirates czy Patrician, otoczkę całej zabawy stanowią wydarzenia polityczne, klęski, nieurodzaje, a zatem trzeba się będzie wykazać również umiejętnością strategicznego planowania.

Piraci plus Cywilizacja - tak w skrócie można określić sposób wykonania "Kolumbusa", ponieważ twórcy gry wzorowali się w pewnym stopniu na tych dwóch pozycjach. Nie odkryte jeszcze części świata (fikcyjnego zresztą) jawią się jako ciemne pola, a Twoje jednostki, pomimo że kunsztownie wykonane, są tylko ikonami, które podczas ruchu prze-ska-ku-ją na określone pozycje. O stronie graficznej złego słowa powiedzieć nie można. "Wcho-dząc" do miasta Twoim oczom ukazuje się, zajmujący dwie długości ekranu, kolorowy obrazek przedstawiający dany port z jego najbliższym otoczeniem. Widzisz bawiące się dzieci, plotkujące przekupki, rybaków... szkoda tylko że twórcy gry nie pokusili się o dodanie ścieżki dźwiękowej, co podniosłoby jeszcze bardziej atrakcyjność zabawy.

Gra daje Ci możliwość wyboru, jakim odkrywcą będziesz kierował. Szóstka dostępnych kandydatów (Christoph Kolumb, Vasco da Gamma, Le Maire, James Cook, Bougainville) różni się od siebie w niewielkim stopniu. Różnica ta polega na intensywności rozwoju przemysłu stocznioowego, więc np. gdy grasz Kolumbem to w porcie inżynierzy wymyślają coraz to nowe typy statków, a gdy dowodzisz odkrywcą francuskim, w porcie panuje zastój, a nowy model okrętu wymyślany jest około dwóch razy dłużej - z czasem Twoja flota staje się przestarzała, ładownie robią się za małe i w ogóle wszystko Ci się wali na głowę. Początkującym graczom proponujemy zatem wcielenie się w portugalczyka lub hiszpana, gdyż w ich portach powstają dość szybko nowe jednostki pływające.

Całą zabawę zaczynasz zawsze na niewielkim skrawku lądu, na którym

znajduje się miasteczko portowe - późniejsza stolica wielkiego imperium. Tutaj zaopatrujesz się w żywność, wybierasz załogę, kupujesz sprzęt oraz prowiant i... napadasz na bank (czytaj: pożyczasz gotówkę). Teraz już tylko pozostaje wypłynąć na szerokie wody oceanu w poszukiwaniu nowych lądów. Warto wspomnieć, że każdorazowo komputer generuje teren Twoich zmagania (rozmieszcza góry, rzeki, tubylcze wioski itp.), a zatem nigdy nie spotkasz się z dwoma identycznymi zadaniami.

Przejdźmy teraz do omówienia poszczególnych opcji, których jest stosunkowo dużo i wypadałoby je pokrótce objaśnić. W górnej części ekranu umieszczona jest listwa poleceń, na której znajdują się następujące menu:

1. **HAUPTMENU** - tutaj możesz zobaczyć, co dzieje się w stolicy, obejrzeć na mapie tereny przez Ciebie odkryte, odszukać na mapie jakieś miasto oraz zapisać stan gry. Jeśli zechcesz odwiedzić stolicę, da Ci to dostęp do kilku dodatkowych opcji:

a) **HANDEL** - kupno i sprzedaż towarów;

b) **WERFT** - wszystko związane z produkcją, naprawą i kupnem statków oraz dział;

c) **KNEIPE** - tutaj możesz zaopatrzyć się w nową załogę, sformować nowe oddziały wojska, a nawet kupić statek od pirata (nie zawsze);

d) **BANKIER** - Nie masz za co kupić statku? Tutaj otrzymasz kredyt na pięć tysięcy dolarów z przeznaczeniem na rozbudowę swojego imperium. Niestety, paskudnie oprocentowany, więc najlepiej jest go szybko oddać, ponieważ istnieje ryzyko utraty statku. Można tu również przelać pieniądze z portu na statek i odwrotnie (**TRANSFER**);

e) **KANTOR** - wspaniałe zestawienia posiadanych statków, jednostek wojskowych oraz kolonii;

f) **HISTORIKIEN** - ten jegomość za niewielką opłatą pokaże, jaką pozycję obecnie zajmujesz na tle innych graczy w handlu, produkcji oraz w rozwoju technicznym.

2. **INFORMATION** - zawiera informacje o towarach, które posiadasz, a także ilości wojska i produkcji (ostatnia opcja dostępna jedynie, gdy znajdujesz się w jednej z kolonii).

3. **BEFEHLE**:

a) **RUCH** - pozwala Ci kierować statkiem. Aby tego dokonać, należy uaktywnić w/w opcję oraz wybrać miejsce, w które ma się udać Twój okręt.





Jeżeli jest to w zasięgu statku, popły-
nie on tam w czasie jednej rundy; jeże-
li jednak wskażesz miejsce poza za-
sięgiem jednostki, będzie ona płynęła
tam przez kilka kolejnych rund, aż
osiągnie wyznaczony cel. Należy pamię-
tać o tym, że statek płynie wtedy naj-
krótszą drogą, a gdy napotka ląd, za-
trzymuje się;

b) **CZEKAJ** - pozwala Ci na chwi-
lowe zakotwiczenie statku i kierowa-
nie przez ten czas inną jednostką;

c) **POSTÓJ STAŁY** - statek zosta-
je zakotwiczony na stałe, tzn. póki
nie zdecydujesz, iż ma znowu pływać
(pamiętaj o wyżywieniu załogi);

d) **EKSPEDYCJA** - jedna z naj-
ważniejszych i najczęściej używanych
opcji. Pozwala na wysyłanie ekspe-
dycji mającej za zadanie odkrywanie
"wnętrza" kontynentu. Opcja ta pozwa-
la również na przesyłanie towarów
i pieniędzy z kolonii na statek. Aby to
zrobić, należy wyznaczyć minimum
jedną osobę eskortującą towar. Teraz
na ekranie powinna mrugać ikona przed-
stawiająca ekspedycję (konie ciągnące
wóz), którą wystarczy pokierować na
statek, a tym z kolei dopłynąć do sto-
licy i sprzedać towar;

e) **WYŁADOWAĆ ARMIE** - ata-
kując silną armią, możemy zdobyć
każdą wieś i miasto, a nawet starożyt-
ne pełne skarbów miasto Inków. Zdo-
bywać nowe osiedla ludzkie można
również liczną ekspedycją (ok. 90 lu-
dzi).

Następne komendy pozwalają Ci
zakończyć ruch daną jednostką lub na-
mierzyć statek (centrowanie obrazu).

4. **STADTAUSBAU:**

a) **ROZBUDOWA MIASTA** (koszt
800\$)

b) **BUDOWA MURÓW** (koszt
2.000\$)

c) **BUDOWA FORTU** (koszt 5.000\$)

d) **BUDOWA PORTU** (koszt 10.000\$)

Można tutaj również zakładać plan-
tacje:

a) **CUKRU** (koszt 5.000\$)

b) **TABAKI** (koszt 8.000\$)

c) **BAWEŁNY** (koszt 10.000\$)

oraz kopalnie:

a) **SOLI** (koszt 15.000\$)

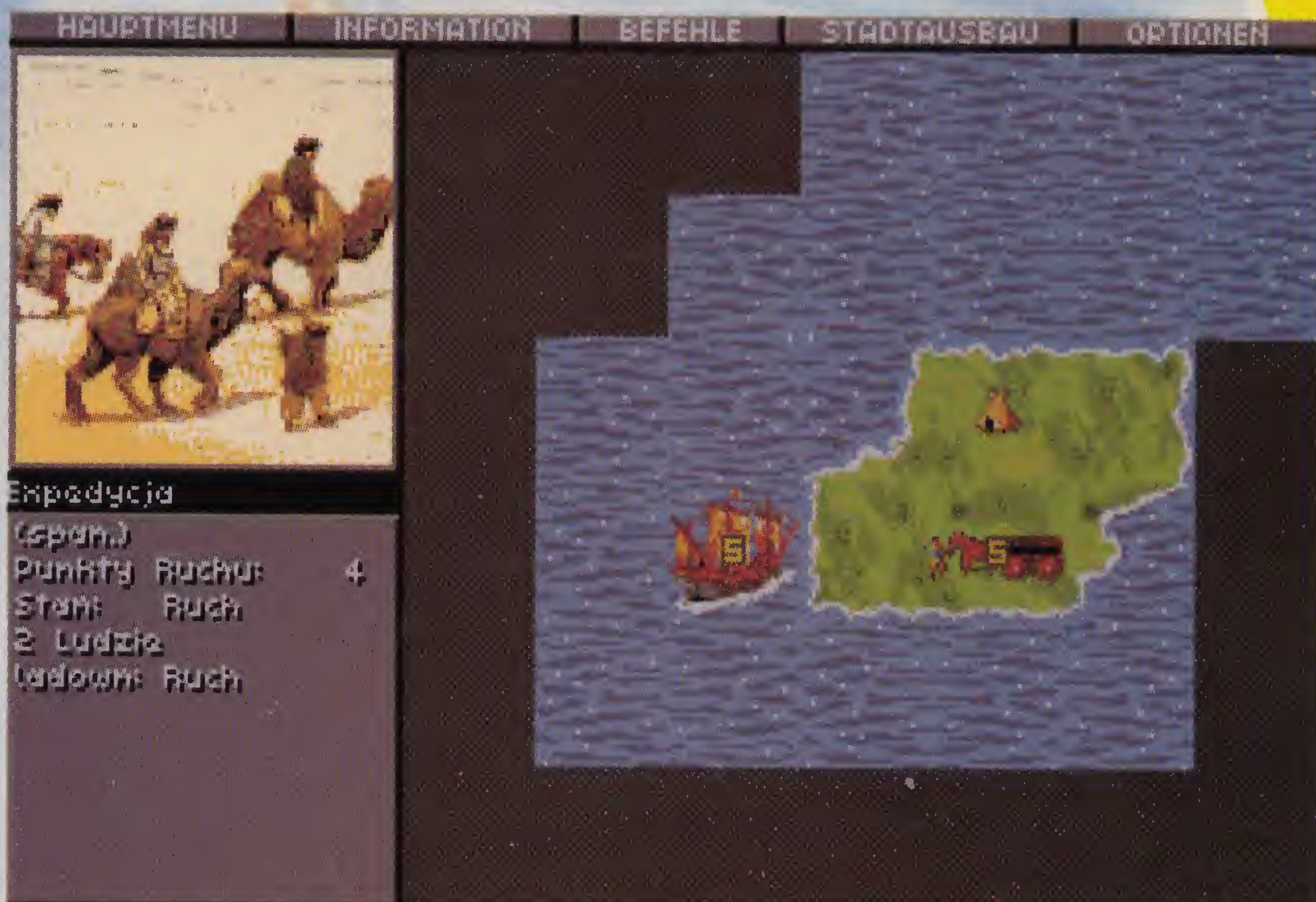
b) **SREBRA** (koszt 25.000\$)

c) **ZŁOTA** (koszt 40.000\$)

WSKAZÓWKI

1. Plantacje najlepiej zakładać w blis-
kości zbiorników wodnych, wtedy pro-
dukcja na nich jest większa.

2. Na początku gry opłacalne są
plantacje bawełny, lecz należy pamię-
tać o tym, że nadwyżka towaru powo-
duje, iż jego cena spada.



3. Kopalnie srebra i złota stawiaj
na dużych górach, a kopalnie soli w ich
pobliżu.

4. Gdy cena towaru spadła i jego
przewóz jest nieopłacalny, przetrzy-
maj przez jakiś czas towar w kolonii,
póki jego cena nie wzrośnie.

5. Inwestuj w nowe typy statków,
gdyż posiadają one większe ładownie
i mogą przebywać większe odległości.

6. Czasami w portowej tawernie
pojawia się pirat i oferuje Ci bardzo
tanie statki. Kupuj je zawsze, ponie-
waż po niewielkim remoncie są jak no-
we za kilkunastokrotnie niższą cenę.

7. Długotrwałe ataki statkiem z ma-
łą liczbą załogi i słabym uzbrojeniu
mogą spowodować poważne usterki,
a nawet zatonięcie okrętu.

8. Znajdź stały trakt żeglugowy
pomiędzy portem a koloniami; uchro-
ni Cię to od uszkodzeń statków spowo-
dowanych napotkanymi sztormami.

9. Gdy grasz pierwszy raz, wybierz
Kolumba lub da Gamme, gdyż ich
przemysł stoczniowy rozwija się naj-
szybciej. Wybranie innych sprawia, iż
gra jest trudniejsza.

10. Nie pływaj z małą ilością to-
waru, lepiej jest poczekać kilka rund
i popłynąć z pełną ładownią.

11. Staraj się obsadzić swoje kolo-
nie wojskiem. Zabezpieczy Cię to od
utruty swoich własności spowodowa-
nych rabunkową polityką przeciwnika.

12. Uzbrajaj swoje okręty. Wpraw-
dzie ryzyko spotkania na oceanie dwóch
statków jest niewielkie, ale lepiej być
przygotowanym, niż ponosić niepotrzeb-
ne koszty budowy nowych okrętów.

13. Co jakiś czas remontuj swój
statek - przedłuża to okres jego eks-
ploatacji.

14. Atakuj wroga jedynie gdy masz
przewagę liczebną i techniczną (arma-
ty).

15. Pamiętaj, że w jednej kolonii
można założyć maksymalnie pięć upraw.

16. Miasto można powiększyć po-
przez dowiezienie statkiem 1000 ludzi.

17. Zaraz na początku gry skieruj
swój statek na zachód - szybciej od-
kryjesz ląd, nie stracisz dużo czasu,
a zarazem prowiantu i wody dla załogi.

Grę opisaliśmy na podstawie wer-
sji polsko-niemieckiej, która najlepiej
"zadomowiła" się na rynku. Nie dziw
się zatem, że niektóre opcje wystę-
pują w języku niemieckim, a niektóre
w polskim (nie my tłumaczyliśmy tę
grę). Na koniec wypada wspomnieć
o jednej poważnej wadzie programu -
żonglerka dyskieta. Dotyczy to co
prawda tylko posiadaczy jednego me-
gabajta pamięci z jedną stacją dyskie-
tek, którym szczerze **NIE POLECAMY**
tego programu. Posiadaczy A1200 ucie-
szy z pewnością wiadomość, że istnieje
również wersja przeznaczona wyłącz-
nie dla ich modeli.

Niechaj fale niosą wieść o Twoich
bohaterskich wyczynach po wszyst-
kich morzach świata. Życzą:

**Konrad Różewicz
Ś.P. Benny Bill**





Producent: Digital Magic Software

Podczas II wojny światowej, Colditz było jednym z najlepiej strzeżonych niemieckich więzień. Dzięki grze firmy Digital Magic możemy kierować poczynaniami czterech jeńców, których celem jest ucieczka ze "szkopskiej" twierdzy. Pomimo że program należy bez wątpienia do staroci, mało kto słyszał o jego istnieniu, a jeszcze mniej graczy miało szansę go ukończyć. Zerknijmy zatem do więziennego pamiętnika z...

Rozdział 1.

Colditz. Niemcy zapewniają nas o niemożliwości ucieczki. Mówią: człowiek tu uwięziony nigdy nie zasmakuje wolności. My, więźniowie tego przekłętą miejsca, udowodnimy im, że można stąd nawiać. Jesteśmy małą grupą przyjaciół. Oprócz mnie jest jeszcze Amerykanin, Francuz i Polak. Zanim nasz plan wejdzie w stadium realizacji, musimy dokładnie poznać twierdzę. Wszystko utrudniają zamknięte pomieszczenia i niemieckie patrole. Wstępu na teren drugiego dziedziń-

ca strzeże kilku niezwykle czujnych strażników.

Rozdział 2.

Nasze poszukiwania wreszcie do czegoś nas doprowadziły. Dzięki znalezionym kluczom i łomom dostaliśmy się za zamknięte uprzednio drzwi. Zaczęliśmy rysować mapę twierdzy. To niezbędne w celu wydostania się na wolność. Podczas penetrowania pomieszczeń złapano naszego amerykańskiego kolegę. Dostał kilka dni w odosobnionej celi w innej części więzienia. Nie mamy z nim kontaktu. Pewne jest natomiast to, że straciliśmy większość kluczy. Trzeba będzie poszukać nowych.

Rozdział 3.

Nasz plan staje się coraz bardziej realny. Jesteśmy już w posiadaniu piły, kilofa i kilku świec, które przydadzą się w razie drążenia podziemnego tunelu. Mamy również fałszywą przepustkę, więc jak tylko zdobędziemy niemiecki uniform, spróbujemy przedostać się za pierwszy posterunek.



Rozdział 4.

Zaczęliśmy kopanie tunelu. Po oderwaniu kilku podłogowych desek w kaplicy, dotarliśmy do gołej ziemi. W kilka godzin dokopaliśmy się do północnej ściany. Podczas gdy jeden z nas pracuje, drugi musi mieć oko na strażników. Na szczęście to też ludzie i nie mogą być wszędzie w tej samej chwili. Polakowi udało się zdobyć uniform. Miał pecha i wpadł w ręce kapo, jednak wcześniej ukrył przebranie. Dostał kilka dni odsiadki w małej celi. Niemcy zaczynają coś podejrzewać.

Rozdział 5.

Tunel jest prawie gotowy. Musimy być bardzo ostrożni, szczególnie że zwiększyła się liczba patroli. Odnalezienie naszej pracy byłoby dla nas zgubne. Wolę o tym nie myśleć. Wolność jest już tak blisko. Polak zdobył fałszywe papiery i zamierza przedostać się przez główną bramę przebrany za Niemca. Reszta wyjdzie przez tunel.

Rozdział 6.

Złe wieści. Wczoraj w nocy Francuz przy użyciu liny próbował pokonać zewnętrzny mur. Zauważyli go Niemcy. Słyszałem trzy strzały... Zdecydowaliśmy, że nasza próba ucieczki musi zacząć się dziś. Zwłoka jest nazbyt ryzykowna. Pozbierałem do kieszeni kilka kamieni, które być może pomogą w odwróceniu uwagi niemieckich strażników. Ach, przydałaby się broń...

Klawiszologia:

F1-F4 - zmiana postaci

F5 - widok całej czwórki

F9 - sen

Space - tryb biegania

Fire w joysticku - użycie przedmiotu

Kursory góra-dół - podnoszenie, wyrzucanie przedmiotów

Kursory lewo-prawo - przegląd kieszeni

Przemysław Ścierański
Robert Bodzyński

PRZYGODOWA



1 MB RAM



Producent: Bethesda

O tym programie mówiło się już od dawna. **Arena** miała być prawdziwym rajem dla każdego miłośnika gier role-playing. Sprostujmy: niestety, nie dla każdego, a tylko dla osób, które mają komputer z minimum 4MB pamięci RAM. Zreszta nawet na 4MB (korzystając z procesora 386DX 40MHz) program "chodzi" bardzo wolno, przez co korzystanie z opcji LOAD i SAVE oraz menu inwentarza jest nieco kłopotliwe. Nie mówiąc już o tym, że gra kilkakrotnie mi się "zawieszała", co nie może wzbudzać sympatii i świadczy tylko o niedbałości zespołu **Bethesda**.

Samo intro, niestety, rozczarowuje. Widać programiści postanowili nie powiększać i tak już rozbudowanego objętościowo programu (około 23 MB) o atrakcyjne acz dyskożerne wstawki animacyjne. Piszę to nawet nie w tonie pretensji, gdyż po prostu różne są szkoły tworzenia gier i w niektórych (np. *The World of Xeen*) przykładają się do atrakcyjności intra wielką wagę, a w innych jest ono traktowane jak Kopciuszek.

W każdym razie znów dowiadujemy się o kolejnej misji mającej na celu pokonanie Zła. Aby misja została wypełniona, należy zebrać do kupy osiem części kijaszka (*Staff of Chaos*), które szwarc- charakter rozwłóczył po całym świecie. Motyw jakby już znany i zupełnie nieoryginalny. Ale tak to zwykle bywa w grach RPG - zwycięstwo polega najczęściej na unicestwieniu Najgłówniejszego Wroga (intro zwykle przedstawia jak to On triumfuje i jakie to nieszczęścia czyhają na świat, jeżeli nie zareagujesz odpowiednio), zaś owo unicestwienie osiągnąć można dopiero po zebraniu określonej ilości artefaktów. A to Rubin Prawdy i Odłamek Prawdy w *Lands of Lore*, a to Pierścien w *Lord of the Rings*, a to relikwie w *Ishar II*, a to Cube of Power w *The World of Xeen*, a to tytułowe ostrze w *Blade of Destiny*. Droga prowadząca do Głównego Najgorszego jest oczywiście ciernista, wyboista, najeżona pułapkami i pełna zagadek. Prowadzi przez labirynty, lasy, góry, doliny, czuwają nad bezpieczeństwem Wielkiego Ohydne-go strażnicy i strażacy, a Ty urządzasz potworom codzienny holocaust, gromadząc pieczołowicie punkty doświadczenia i próbujesz nie dać się wyrolować orkom, goblinom, demonom, szczirom, trollom i tym podobnemu tałatajstwu. Czy w grach role-playing można jeszcze wymyślić coś oryginalnego? Śmiem wątpić wprost proporcjonalnie do moich doświadczeń jako gracza. No, ale uczciwie rzecz biorąc, nie na oryginalności polega fenomen rolplejów i nie na mistrzostwie, a na sprawnym uprawianiu rzemiosła (choć przyznam, że jakiś Cud i Objawienie byłyby mile widziane), na zręcznym budowaniu świata,

logiczności przygód, atrakcyjności zagadek i bohaterów.

W **Arenie** już przy tworzeniu postaci bohatera widzimy, że programistom z firmy **Bethesda** znudziły się stare schematy. Powymyślali sobie jakieś dziwaczne profesje (akrobata), umiłowali zawód złodzieja, który tu występuje w trzech osobach (burglar, thief, rogue), zakpili z osób miłujących magię (świeżo upieczonemu czarodziejowi ledwo starcza Punktów Czarów, by rzucić najprostsze zaklęcie), ale Bogu dzięki nie skasowali postaci takich, jak knight czy warrior, a co znaczy knight i warrior, to ja na szczęście wiem. Aby dobry miecz był w garści, wówczas żaden wróg już nie-straszny, a przynajmniej można używać wszelkiego rodzaju broni i wdziawać na siebie stalowe wdzianka (czego już czarodziej i złodziej zrobić nie mogą, wykazując niekomsomolską słabość). Z rasami w **Arenie** też bieda, bo ani tu karłów moich ukochanych, ani od dzieciństwa znanych hobbitów, ani gnomów-spryciarzy, a za to trzy rodzaje elfów i Czerwonogwardziści (*Red Guards*) oraz inne dziwne narody. No, ale w końcu życzyłem sobie oryginalności, prawda?

Dobrze, zaczynamy. Intro ukazuje nam jak to został obalony imperator, a na tronie zasiadł Jegar Thorn, dawny doradca i czarnoksiężnik. Zły, rzecz jasna. Nie wszystko jednak zostało stracone. Dobrą czarodziejką, Ria Silmane, choć na razie zepchniętą do świata cieni (będzie Ci się objawiała w snach) jest gotowa walczyć do ostatniej kropli Twojej krwi. Wybierz więc sobie profesję z tych, które program ma do zaoferowania, a potem zastanów się, skąd chcesz pochodzić i jak wyglądać. Najbardziej wszechstronną rasą wydają mi się Czarne Elfy z Morrowindu - ich jedyną wadą jest mała odporność na magię, ale za to są silne, szybkie, zręczne i inteligentne. Tak jak mówiłem, dobrym pomysłem wydaje mi się wybranie zawodu rycerza lub wojownika, bo przy niesprzyjającej magii atmosferze najważniejsze jest czy masz dużo Punktów Życia (HP), dobrą broń i wytrzymałą zbroję. Ale jak chcesz, to zostań nawet akrobatą, może potrafi zabijać wrogów śmiechem.

Gracze, którzy stracili mleczaki na rozgrywaniu rolplejowych batalii, nie będą, rzecz jasna, mieć kłopotów z wykreowaniem optymalnego bohatera





i korzystaniem z menu gry. Ale ponieważ trzeba zawsze zwracać uwagę na adeptów pięknej sztuki grania, więc teraz parę uwag natury instruktażowej. Po wybraniu zawodu, rasy, płci oraz imienia zobaczysz "kartę identyfikacyjną" postaci oraz małą tabliczkę z punktami bonusowymi do rozdysponowania. Wciśnięcie klawisza Esc spowoduje ukazanie się dwóch opcji **SAVE STATS** i **REROLL STATS**. Jeżeli bohater Ci nie odpowiada, wybierz ten drugi wariant, a kiedy będziesz już zadowolony, dodaj punkty bonusowe przy tych cechach, które chcesz rozwijać.

1) **Sila** - decyduje o tym, jak wielki ciężar postać będzie mogła unieść i o mocy ciosów.

2) **Inteligencja** - ma proste przełożenie na Punkty Czarów (SP).

3) **Sila woli** - wskazuje skuteczność w obronie przed magicznymi atakami.

4) **Zwinność** - pozwala na bardziej efektywny atak i obronę w walce wręcz.

5) **Szybkość** - zapewne jest bardzo ważna, ale co daje, konkretnie trudno mi powiedzieć, bo walki toczą się w czasie rzeczywistym.

6) **Wytrzymałość** - zwiększa odporność na trudy (fatigue) i dodaje punkty zdrowia.

7) **Osobowość** - wpływa na charyzmę, która decyduje o skuteczności targowania się w sklepach.

8) **Szczęście** - im go więcej, tym bardziej jesteś zadowolony z grania w **Arenę**.

Kiedy bohater jest już silny, inteligentny, szybki itp., naciśnij **DONE** i wybierz mu mordkę (klikając na portret po prawej stronie ekranu). Teraz tylko krótkie przemówienie Rii Silmane i już wchodzisz w grę, a konkretnie w serce imperialnych lochów, w których Cię uwięziono.

EKRAN - większa jego część zajmuje obraz widziany oczami bohatera (w technice 3-D). Poruszać się można niestety tylko za pomocą myszy, a dlaczego zrezygnowano z alternatywnego stosowania klawiatury pozostanie słodką tajemnicą programistów. Grę podobno testowano wiele tysięcy godzin, ale żaden z testerów widać nie pomyślał, że co poniektórzy gracze (np. ja) lubią korzystać z klawiatury i denerwuje ich robienie wygibasów myszą. Ale gwoździem do grobu dodam, że szybko się można do tego przyzwyczaić.

Osiem ikon to kolejno:

1) **skrzyżowane miecze** - wyciąganie broni, ale (uwaga!) nie walka.

2) **mapa** - zaznacza wszelkie drzwi (również te ukryte). Niektóre postacie są zdolne widzieć mapę całego obszaru, inne tylko te miejsca, gdzie już były.

3) **dłoń z monetą** - otwieranie zamków.

4) **wąż** - informacja (data, stan zdrowia, obciążenie).

5) **gwiazda** - czarowanie.

6) **zadrukowana karta** - lista zadań (na początku pusta).

7) **dłoń z nożem** - użycie przedmiotu magicznego (przedmiot musi być wcześniej przygotowany).

8) **ognisko** - odpoczynek (nie zawsze program daje odpoczywać, ale często można skorzystać z tej opcji w niszach). Odzyskanie pełnej sprawności zajmuje wiele godzin (czasu gry, a nie rzeczywistego, oczywiście).

Po lewej stronie ekranu znajduje się portret naszego bohatera. Kliknięcie nań **LPM** wprowadza w "kartę identyfikacyjną" (cechy, złoto, ilość HP i SP) i ukazuje sylwetkę herosa. Naciskając klawisz **"Next page"** wchodzimy w menu inwentarza i znów widzimy sylwetkę, ale tym razem przy każdej części ciała pojawi się liczba (im ona mniejsza, tym lepiej postać jest

chroniona przed atakiem, a zależy to oczywiście od jakości zbroi i zręczności). Należy pamiętać, że nie wystarczy, iż bohater posiada miecz czy zbroję. On ma je mieć w użyciu (w rękę, na sobie), a nie w plecaku! Kliknięcie **LPM** na przedmiot w inwentarzu spowoduje, że znajdzie się on w ekwipunku lub przygotowany do użycia (przedmioty magiczne). Kliknięcie **PPM** wyświetli charakterystykę danej rzeczy, ale identyfikacja magicznych przedmiotów (np. lekarstw) może nastąpić tylko w Czarnoksiężskiej Gildii (za opłatą, rzecz jasna).

WALKA - no, czepiać siem nie chcem, ale muszem. Niezbyt zgrabnie to rozwiązano. Kiedy widzisz potwora, musisz przeciągnąć po jego sylwetkę myszą, naciskając cały czas **PPM**. Trafienie objawia się efektownymi krwawymi bryzgami. Często zdarza się, iż nie widzisz z początku atakującego (bo np. bawi się z Tobą od tyłu), ale o ataku świadczy to, że obraz na ekranie zaczyna falować. Na pierwszym etapie trzeba uważać na szczury i wykańczać je, póki są daleko, bo potem płaczą się pod nogami i trudno poznać, w którym są konkretnie miejscu.

ROZMOWA - kiedy kursor zamieni się w krzyżyk, wystarczy kliknąć na postać, z którą chcemy po-





gadać (oczywiście jeśli nie jest ona atakującym potworem) i wtedy pojawia się opcje rozmowy. Ogólna zasada jest taka, że rozmawiać należy, bo bez informacji daleko się nie zajdzie, ale menu rozmowy jest bardzo ubogie i gdzie mu tam do tego, z którym mieliśmy do czynienia np. w grze **Darksun** (za to istnieje wyraźne podobieństwo do **Legend of Valour**).

Jak tylko trafisz do pierwszego miasta, natkniesz się na ważne dla gry budynki:

SKLEPY - tu można zaopatrzyć się w broń i uzbrojenie (czasem wysmienite) i zawsze opłaca się targować. Natomiast niespecjalnie korzystna jest kradzież, gdyż natychmiast pojawiają się strażnicy, a sprzedawca znika.

ŚWIĄTYNIE - po złożeniu ofiary zostaniesz pobłogosławiony, kapłani również leczą.

GILDIA - jedyne miejsce, w którym można zidentyfikować posiadane magiczne przedmioty, a także kupić nowe.

KARCZMY - w mieście nie wolno spać na ulicach, a noc jest porą polowania wszelakich maszkar (to znaczy, żebyśmy się dobrze zrozumieli: to nie Ty polujesz, a jesteś polowany). Dlatego dobrze skorzystać z niedrogiego noclegu w oberży, ponadto pogadać z bywalcami i nawet czasami przyjąć jakieś zyskowne zlecenie.

Arena na początku wydała mi się programem imponującym. Łatwa w obsłudze i niezła graficznie radowała dodatkowo serce dokładną i logiczną charakterystyką prowadzonego bohatera, starannym, dobrze pomyślanym automapowaniem oraz bogactwem występujących przedmiotów (np. na pełną zbroję składają się: buty, nagoleniki, pas, pancerz, naramienniki, rękawice, hełm, a każdą część ekwipunku widać na sylwetce bohatera). Tak jak w **Might&Magic**, spotykamy też broń i uzbrojenie o cechach magicznych (*long sword of fire resistance, katana of agility* itp.) oraz czarodziejskie pierścienie, amulety czy kryształy.

Ale w pewnym momencie coś pękło. Być może wtedy, kiedy wyszedłem z miasta i postanowiłem sobie sprawdzić, co jest dalej. Naciskając przez około pół godziny klawisz myszy i kierując się ciągle na północ (podkreślam to, żeby nie było podejrzeń, iż kręciłem się w kółko) nie tylko, że nie opuściłem najbliższych okolic miasta, ale nie napotkałem nikogo ani niczego ciekawego (droga, drzewo, drzewo, domek, płot, drzewo). Ba, nikt mnie nawet nie zaatakował! Zastanawiam się, czy programiści nie uszczęśliwili nas światem naturalnej wielkości. No bo, jeżeli mój bohater gnał od godziny szóstej rano do czternastej, wówczas przeszedł, przypuścimy, trzydzieści kilometrów. To rzeczywiście niedużo, tyle co z Ursynowa na Żoliborz. A jeżeli trzeba również dojść do Lizbony lub Moskwy? Mój Boże. Ja oczywiście rozumiem, iż tajemnice kryją się w podziemiach i labiryntach (widziałem jeden po drodze), ale przecież nie gram w role-playing po to, aby bawić się w symulator pieszej wycieczki.

Wyobraźcie sobie film, w którym akcja toczyłaby się w czasie rzeczywistym (jak bohater śpi, to przez osiem godzin oglądamy go chrapiącego w łóżku). Być może byłby to interesujący eksperyment formalny, ale kto by to oglądał? **Arena** nieodparcie coś takiego mi przypomina. Od gry, tak jak i od filmu, domagamy się bowiem kondensacji wydarzeń, szybkości zachodzących przemian czyli najprościej mówiąc: wartkiej akcji (a od gry

dodatkowo kondensacji świata czyli np. w mieście niekoniecznie musi być tysiąc domów, skoro wejść można tylko do trzydziestu). **Arena** natomiast jest nudna, jak flaki z olejem.

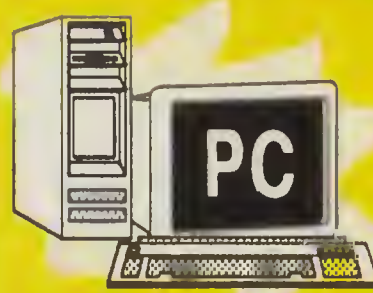
Być może jestem niesprawiedliwy, może ten program zyskuje przy bliższym poznaniu (jakbym tak mysz trzymał przez godzinę albo dwie?), ale powiem szczerze: za nic sobie mam grę (książkę, film, niepotrzebne skreślić), która nie potrafi zainteresować mnie od pierwszych minut. I o słuszności tego sądu jestem absolutnie przekonany, gdyż sprawdzałem go wielokrotnie w praktyce (no jasne, że istnieją wyjątki, ale one są zawsze). A tym gorzej, że **Arena** na początku wydała mi się całkiem zajmująca i dopiero po jakimś czasie zorientowałem się, że mam przed sobą przykład niezłego pomysłu, który został dokumentnie i totalnie spaoprany. Wypada mi tylko serdecznie współczuć testerom, którzy musieli grać w **Arenę** do samego końca (czyli złożyć kijaszek do kupy i otworzyć drzwi prowadzące ze świata realnego do świata, w którym uwieczono prawowitego władcę). Gdybym i ja o to się pokusił, ten artykuł czytaliście w przyszłym roku, a jego autor przebywałby w cichym przytulnym pokoiku o zielonych ścianach.

I to tyle o tej **Arenie** bez gladiatorów, bestii i widowni. Firma zapowiada następne części cyklu. Serdeczne kondolencje.

Jacek Piekara

PS. **Arena** stoi dość wysoko na liście przebojów, więc może to ja się mylę, oceniając ją tak surowo? Zresztą jestem dzisiaj w złym nastroju, a to zawsze wpływa na ostrość sądów (przynajmniej moich). Komu więc **Arena** się podobała, niech uzna powyższy artykuł za nieuzasadnioną i niczym niesprawiedliwioną napaść. Za paszkwil, po prostu.

ROLE - PLAYING



386



MEDIEVAL WARRIOR

Producent: MicroProse

Jeśli lubisz nietrudne gry strategiczne, w których od czasu do czasu trafia się element gier zręcznościowych, jeśli gry typu *Laser Squad* czy *Sabre Team* wzbudzają Twoe emocje, to śpieszę Ci donieść, że znów będziesz miał czym katować Amigę!

Gra **Medieval Warrior** to symulacja wojny prowadzonej przez uzbrojonych w łuki, topory, miecze i noże rycerzy. Symulacja odbywa się na poziomie taktycznym, co oznacza, że sterujesz nie całymi oddziałami, a pojedynczymi ludźmi, którym wydajesz (za pomocą myszki) komendy.

Gra nie imponuje wyrafinowaną grafiką (choć jej twórcy nie muszą wstydzić się reprezentowanej przez nią poziomu) i nie ma żadnej oprawy muzycznej. Oprawa dźwiękowa ogranicza się do "efektów specjalnych": odgłosów kroków, szczęk mieczy, jęków i wrzasków bólu itp. Mimo tych braków gra jest (jak uważam) godna polecenia.

Wprawdzie twórcy zrobili wszystko, by ułatwić komputerowi wygranie pojedynku z człowiekiem (komputer oszukuje w żywe oczy i "podgląda" Twoe posunięcia), ale dla ambitniejszych graczy właśnie to będzie podjęciem do rozegrania partycji z Amigą.

Początkującym radzę grać we dwóch albo też grać jednocześnie obiema armiami rycerzy...

Zacznijmy w końcu mówić o samej grze! OK, ale jeszcze tylko mała uwaga. Ponieważ komunikaty w grze podawane są w języku (jak podejrzewam) staroangielskim, który znam równie dobrze jak sanskryt - tłumaczenia tekstów będą bardzo dowolne, ale tym niemniej w pełni oddające sens wyświetlonego komunikatu.

Zatem: włóż do stacji dysk z grą. Musisz pamiętać by KONIECZNIE odbezpieczyć dysk. Tylko pod tym warunkiem gra się wczyta i uruchomi. Pamiętaj, że takie odbezpieczenie to nic inne-

go, jak skierowane do wirusa zaproszenie "hej, a może byś tu wskoczył?!". Dlatego radzę PRZED wczytaniem gry na chwilę wyłączyć komputer z sieci, by oczyścić pamięć z różnych nieproszonych gości (reset nie wystarczy!).

Jeśli zrobiłeś tak, jak powiedziałem, to po chwili zobaczysz na ekranie białoszary rysunek, wzorowany na średniewiecznych sztychach, przedstawiający oblężenie twierdzy. Grafika jest w trybie interlace - czyli dość wyraźnie migocze, co nie jest wskazane dla oczu. Zatem śpiesz się! Po naciśnięciu klawisza Return komputer zażąda od Ciebie podania hasła.

Ekran gry został podzielony na dwie części:

- **ekran akcji** (górny) - widzisz tam walczących rycerzy, pole bitwy itp.

- **ekran obsługi** (dolny) - wypełniony mnóstwem rozmaitych opcji, które zaraz będę omawiał.

Oba ekrany oddzielone są od siebie wąską czarną linią, na której znajduje się napis - tytuł gry. Najeżdżasz na niego i naciskasz prawy przycisk myszy (PPM). Pojawiają się wtedy następujące opcje:

- I. **FILE** - zbiory dyskowe, operacje na zbiorach.

- II. **PLAY** - obsługa gry.

- III. **OPTION** - dodatkowe możliwości uatrakcyjnijające grę.

- IV. **TELECOM** - coś dla posiadaczy modemów.

A oto dokładniejsze omówienie możliwości wynikłych z wyboru którejkolwiek z opcji:

1. **FILE**

- **SAVED GAMES** - możliwość zgrania gry na dysk i ponownego jej wgrania.

- **QUITEXIT** - zakończenie gry i wyjście z programu.

2. **PLAY**

- **NEW GAME** - rozpoczęcie nowej gry.

- **CONTINUE** - kontynuacja gry, np. po jej zapisaniu.

- **END** - zakończenie gry (kapitulacja).

- **REPLAY** - powtórzenie ostatniej partii w dokładnie takich samych warunkach i na takich samych zasadach, jak poprzednio.

3. OPTIONS

- **SELECT OPTIONS** - wybór dodatkowych możliwości dostępnych w grze (będzie o nich dużo obszerniej).

- **BATTLEFIELD MAP** - wybór innego pola bitewnego (też zostanie to szerzej omówione w dalszej części opisu).

4. TELECOM

Omówione są tam opcje dotyczące rodzaju modemów, szybkości transmisji itp. Z uwagi na stosunkowo małą ilość posiadaczy modemów pominę omawianie tej opcji.

UWAGA: opcje niedostępne w danej chwili są jakby "zamurowane" (tzn. przesłonięte szarą zasłoną). Opcje dostępne świecą białym światłem.

Wróćmy do opisu ekranu obsługi.

Pierwszy z lewej to rząd białych prostokątów z nazwą broni (BOW - łuk, AXE - topór, KNIFE - nóż, SWORD - miecz). Miecz służy tylko do walki na najbliższy dystans. Pozostałego oręża można używać na odległość (rzucanie, strzelanie z niego itp.) Jeśli chcesz wybrać jakąś broń, najeżdżasz kursorem na ten prostokąt i naciskasz LPM. Pole winno zmienić barwę na jasnozieloną. Jednocześnie możesz używać tylko jednego rodzaju broni, choć w niektórych scenariuszach możliwa jest zmiana broni podczas tej samej fazy ruchu (ale tylko wtedy, gdy w menu OPTION wybrałeś opcję DOUBLE WARRIOR ATTACK. Do tej opcji zaraz dotrzemy, cierpliwości).

Następne okna:

COUNT - czyli ilość broni (np. KNIFE ma w oknie COUNT liczbę "2", co oznacza, że dysponujesz 2 nożami). W wypadku łuku podawana jest ilość posiadanych strzał. Maksymalna ilość posiadanej broni to 5 lub 8 (w zależności od opcji) elementów uzbrojenia (np. 5 strzał, 1 nóż, 1 topór, 1 miecz.) Oddanie strzału z łuku powoduje zmniejszenie liczby strzał o 1. Broń, której COUNT wskazuje "0", jest bezużyteczna i nie można jej używać. Na pocieszenie pozostaje wtedy miecz, ponieważ niezależnie jak często go używasz, jego COUNT zawsze jest równy 1.

RANGE - zasięg rażenia broni. Waha się od 1 do 9 pól gry w zależności od rodzaju broni. Zależy też od osoby, którą właśnie prowadzisz. I tak zasięg strzału łuku dla Roberta Locksleya (czyli Robin Hooda) może sięgać 9, a dla np. Duke Celebarina wynosi on 5 pól.



POWER - ilość ran, jaką zada dana broń Twemu wrogowi. Ich liczba waha się od 3 do 12. Najwięcej ran zadaje topór, najmniej nóż, choć od każdej reguły są wyjątki. Ilość punktów ran zostaje odjęta od ilości punktów energii posiadanych przez wroga. Gdy liczba ta spadnie poniżej zera - postać ginie.

Kolejny rząd okien:

STRIDE - zasięg. W oknie tym podana jest maksymalna ilość pól gry, które może przejść w jednej fazie prowadzona przez ciebie postać.

HIT POINT - tu podana jest liczba posiadanych przez Ciebie punktów energii. Ilość punktów poniżej 25 - słabeusz. Do 35 - nieźle. Powyżej 40 rozpoczynają się herosi silni jak byk.

TIMER - ilość czasu, jaka pozostała Ci do końca Twojej fazy gry. Gdy licznik osiągnie "0", komputer rozpoczyna fazę ruchu wroga, niezależnie od tego czy zakończyłeś już ruch swymi rycerzami czy też nie. Dlatego radzę, by ustawiać na początek dość wysoki limit czasu (np. 600).

Następnie - duży kwadrat pośrodku ekranu obsługi to MAP, czyli mapa, schematycznie przedstawione całe pole gry. Zaznaczono większe przeszkody terenowe: zamek, rzeka, most itp. Drużyny przedstawione są za pomocą niebieskich i czerwonych kropek. Kropka przedstawiająca aktualnie prowadzoną postać migocze. Zwróć uwagę, że przeciwników nie widać na mapie tak długo, aż wejdą w zasięg wzroku Twych ludzi. Zauważ, że miejsce bitwy podzielone jest na małe kwadraciki. Są to właśnie pola gry, niewidoczne na górnym ekranie. Jeśli chcesz obliczyć czy Twój strzał sięgnie wroga, musisz policzyć ilość pól między Twoim żołnierzem i wrogiem (wliczając te, na których stoją). Jeśli ich liczba jest niższa niż RAN-GE broni, jesteś w zasięgu. Jednakże musisz pamiętać o 2 rzeczach:

- wróg musi być ponadto na linii strzału (o strzelaniu powiem więcej pod koniec opisu);

- mapa nie uwzględnia małych przeszkód terenowych (drzewo, wóz z sianem itp.), które skutecznie osłaniają wroga przed Twym atakiem.

Następnie - górne niebieskie okno to NAME: imię i nazwisko bohatera, ewentualnie jego przydomek, np. GIANT-KILLER - "Olbrzymobójca".

Okno poniżej to ATTACK - biały podłużny prostokąt. Za jego pomocą możesz atakować wroga.

Znaki ">" i "<" - dwa pola, za pomocą których możesz "przewijać" po kolei postacie, którymi dysponujesz. Można też dokonać wyboru w prostszy sposób: wskazujesz kursorem na mapie jedną z kropek i naciskasz LMB.

MOVE - to pole, które sygnalizuje czy postać może dokonać ruchu (okno

w kolorze zielonym) czy też jest w tej fazie unieruchomiona (okno pali się czerwono).

PASS - kończy Twoją fazę gry, niezależnie od ilości pozostałego czasu i ilości wykonanych posunięć.

Następnie widzisz blok składający się z 8 kwadracików ułożonych w rodzaj kompasu i opisanych kierunkami (N - czyli north, czyli północ itp.). Za pomocą tego kompasu wybierasz kierunek ataku. Uwaga: ataku można dokonać TYLKO w tych 8 kierunkach, bez możliwości kierunków pośrednich.

Dwa długachne niebieskie pola na dole ekranu (SEND i RECV) to okna przydatne przy zgrywaniu i ładowaniu gier. Dokładniej omówię je pod koniec opisu.

Jak uruchomić grę? Po jej wczytaniu wybierasz opcję PLAY, a z niej polecenie NEW GAME. Automatycznie ładuje się pierwszy scenariusz. Jeśli jednak zamierzasz być ambitniejszy i nieco "pomieszać" w grze (zmiana parametrów, inny scenariusz, itp.) to jeszcze PRZED wyborem opcji PLAY wybierasz opcję OPTION, a z niej polecenie SELECT OPTION. Na ekran wyboru nasuwa się ekran wyboru parametrów gry: Znajdziesz tu opcje:

- **CHOOSE TEAM** czyli wybór armii. Masz do wyboru dwie drużyny: RED (czerwoną) i BLUE (błękitną).

- **SCENARIO 1-4** - jeden z 4 możliwych scenariuszy.

- **CHOOSE OPPONENT** - wybór przeciwnika (Human - człowiek, Computer - Amiga.) Tu powiem tylko, że wybór za przeciwnika komputera i to niezależnie od stopnia jego umiejętności kończy się w 9 przypadkach na 10 klęską gracza.

- **COMPUTER LEVEL** - poziom umiejętności komputerowego przeciwnika: NOVICE - nowicjusz, EXPERT - specjalista, MASTER - mistrz.

- **WARRIOR ATTACK** - ilość ataków, jaką można wykonać postacią w jednej fazie: SINGLE - jeden, DOUBLE - dwa.

- **WARRIOR WEAPON** - łączna ilość broni, jaką może nieść wojownik. Możesz wybrać 5 lub 8 elementów uzbrojenia.

- **SET TIMER** - ustawienie czasu długości fazy. Masz do wyboru trzy czasy: 240, 300 i 600. Początkującym polecam ten ostatni, odpowiadający ok. 10 minutom czasu rzeczywistego.

Z opcji tej wychodzisz, klikając na pole EXIT.

Jeśli już jesteś w menu OPTION, warto zajrzeć do polecenia BATTLE-FIELD MAP. Musisz wiedzieć, że gra Medieval Warrior opisuje różnorakie epizody wojny, która rozegrała się kiedyś w niezwyklej krainie zwanej CALEDONIA. Masz do wyboru:

1. **King's Bridge** - Twoja drużyna musi opanować przeprawę przez rzekę (czyli most) przedostać się na teren wroga i pokonać go. Wróg ma ochotę zrobić samo Tobie.

2. **Frontier Outpost** - musisz opanować umocnienia broniące dostępu do drogi wiodącej ku stolicy wroga.

3. **Village Wall** - walki uliczne w jednym ze zdobytych miast. Jeśli grasz z komputerem, to musisz zdobyć miasto.

4. **Castle Keep** - szturm na twierdzę i walka wewnątrz zamku.

Dodatkowo (jak już przed chwilą wspomniałem) każda z misji dzieli się na 4 scenariusze, różniące się pierwotnym rozstawieniem drużyn.

Jak wybrać inne pole gry? Najeżdżasz kursorem na nazwę pola i naciskasz LMB.

A teraz trochę szczegółów:

1. Wybór broni:

Najeżdż kursorem na pole z nazwą broni i naciśnij LMB. Pole zapali się na zielono. Od tej chwili żołnierz będzie używał tej broni tak długo, aż wyczerpie jej zasoby lub zmienisz ją na inną (najeżdżając na inne okno).

2. Poruszanie się:

Wybierz postać. Jej symbol na mapie zacznie migotać, a na ekranie otoczy go żółta ramka. Kursorem wybierasz miejsce, do którego winna pójść postać i naciskasz LMB. Jeśli wszystko "gra", postać idzie na wskazane miejsce, a komputer wyświetla komunikat: "THIS WARRIOR STEALTHILY MOVES INTO POSITION" czyli "Wojownik skradając się dotarł na swe stanowisko". Jeśli jednak rozkazałeś mu pójść na dystans przekraczający jego zasięg (STRIDE) lub też kazałeś mu wykonać rzecz niemożliwą (np. wejść w ścianę), ujrzysz jeden z komunikatów: "ALAS! THE SPOT IS BEYOND THE RANGE OF THY WARRIOR!" czyli "Hejże! On nie może iść tak daleko!", lub też: "FIE! THY MAN IS A WARRIOR, NOT A MAGICIAN! THAT SPOT IS IMPOSSABLE!" czyli "Też coś! To wojownik, a nie magik! Żądasz niemożliwego!"

Jeśli wybrałeś opcję DOUBLE ATTACK z menu SELECT OPTION, to możesz wykonać w jednej fazie dwa posunięcia. Jednakże drugie posunięcie jest możliwe dopiero po wykonaniu pierwszego ataku. I odwrotnie: drugiego ataku nie wykonasz tak długo, aż nie dokonasz ponownej tury ruchów. Jeśli będziesz usiłował wykonać posunięcie żołnierzem, który już wykonał ruch w tej fazie (lub z innych przyczyn nie może się ruszyć) komputer wyświetli komunikat:



"*ALAS! THY STALWART WARRIOR IS ALREADY THERE!*" czyli "Hej! Ten dzielny wojak pozostanie tutaj".

3. Walka:

Atakujesz poprzez wybór okna **ATTACK**. Jeśli jednak dotąd nie wybrałeś broni, jaką ma atakować żołnierz, komputer pyta się: "*WHAT WEAPON THY STALWART HERO WIELD?*" czyli "Jaką broń wybierze ten dzielny wojak?".

Po wyborze broni (np. łuku) wyznacz (na kompasie) linię ataku, klikając na jedno z pól wyznaczających kierunek. Masz ich 8, o czym już wspominałem. Najlepiej przed oddaniem strzału spojrzeć na mapę i **DOKŁADNIE** sprawdzić czy wróg znajduje się na jednym z tych kierunków. Jeśli wybrałeś już kierunek i broń - kliknij na pole **ATTACK**. Żołnierz rusza do boju! Pamiętaj tylko, że postać zapamiętuje ostatnio używaną broń i kierunek ataku, więc jeśli odruchowo w nowej fazie klikniesz na **ATTACK**, on natychmiast strzeli z łuku (rzuci toporkiem, machnie mieczem, itp.) w poprzednim kierunku! Jeśli więc zamierzasz zmienić broń lub kierunek ataku, dokonaj tego **PRZED** wyborem opcji **ATTACK**!

A oto komunikaty towarzyszące użyciu broni:

"*THY HERO STRINGS HIS BOW. MANY THIVE ARROWS FLY STRAIGHT AND TRUE*" czyli "Wojownik napina swój łuk. Wnet fruną bezlitosne strzały".

"*THY HERO A DRAWS KEENBLADED KNIFE. MAY I TASTE THE BLOOD OF THY FOE*" czyli "Wojownik sięga po ostry nóż. Wnet skoszuje wrażej krwi".

"*THY HERO WIELD A THROWING AXE. MAY IT CLEFT THE SCULL OF SOME FOEMAN*" czyli "Wojownik ciska toporek. Wnet trzaśnie czaszka wroga".

"*THE HERO READIES HIS SWORD. MAY IT SING IN THE CLAMOR OF BATTLE*" czyli "Wojownik dobywa miecza. Wnet zabrzmi gielk walki".

Jeśli z jakiegoś powodu atak zakończy się niepowodzeniem komputer napisze:

"*THY AIM IS OFF THE MARK, UNLESS THOU ART AT WAR WITH THE SHADOWS*" czyli "To nie było dobre; walczysz z cieniami".

Jeśli natomiast wszystko zostało wykonane po Twojej myśli, komputer zareportuje (przykładowo):

"*HALBARD BERSERKER ATTACK*

GIANTKILLER" czyli "Halbard Szaleniec atakuje Olbrzymobójcę".

Rozlega się brzęk zwalnianej ciężki (świszczący rzucanego noża itp.) i jęk rannego lub krzyk umierającego żołnierza.

Tu parę uwag: możliwe jest strzelanie do wroga zza pleców swoich żołnierzy, tzn. jeśli idziesz w szeregu i ostatni w rzędzie ostrzeliwuje wroga - strzała przeleci przez Twych ludzi nie czyniąc im najmniejszej krzywdy.

Jeśli z jakichś przyczyn nie jest możliwe wykonanie ataku pole **ATTACK** świecić się będzie na czerwono.

TAKTYKA (podpowiedzi)

1. Idź zawsze w grupach, najlepiej w szyku trójkątnym, tak by w wypadku ataku móc odpowiedzieć zmasowanym ogniem.

2. Ustawiając ludzi w szeregu, na początek daj tych, których zasięg strzału z łuku jest najmniejszy.

3. Chronić postacie posiadające dużą ilość energii i niosące sporo toporków. To Twoi asy w rękawie.

4. Atakującego wroga powstrzymuj ostrzałami z łuków, potem obrzuć toporami i nożami, po czym ruszaj do ataku na miecze.

5. Atakuj kilkoma swoimi postaciami jednego wroga.

6. W razie ataku większej ilości żołnierzy wroga koncentruj cały ogień na jednym z nich, tak by możliwie szybko go wyeliminować.

7. W razie przewagi wroga szukaj ratunku w osłonach terenowych (drzewa, mury itp.)

8. W razie przewagi wroga atakuj metodą: atak - odskok za osłonę.

9. Jeśli zdecydowałeś się grać z komputerem (wyraży współczucia) pamiętaj, że:

a) komputer cały czas wie (choć udaje, że nie wie), gdzie znajdują się wszyscy Twoi żołnierze;

b) zawsze zaatakuje najsłabszego;

c) zaatakuje taką bronią, która da mu maksymalne efekty przy minimalnych nakładach - tzn. jeśli jeden z Twoich ludzi ma zaledwie 5 punktów energii i wyjdzie na wroga, który dysponuje nożem (3 pkt. ran), mieczem (4 pkt. ran), łukiem (6 pkt. ran) i toporem (11 pkt. ran), to masz jak w banku, że wróg zaatakuje właśnie tego żołnierza i to łukiem.

d) komputer z a w s z e trafia, gdy strzela do Ciebie.

KILKA RAD NA KONIEC:

1. Nie możesz przejść przez leżące ciało wroga czy sprzymierzeńca (ani na

nim stanąć). Na szczęście ciała znikają w 3-4 tury ruchu od swej śmierci.

2. Dysponujesz drużyną składającą się z 12 ludzi. Gra się do śmierci wszystkich przeciwników.

3. Każda tura składa się z fazy: ruchu i ataku (ew. odwrotnie); w opcji "Double" obie czynności wykonujemy powtórnie.

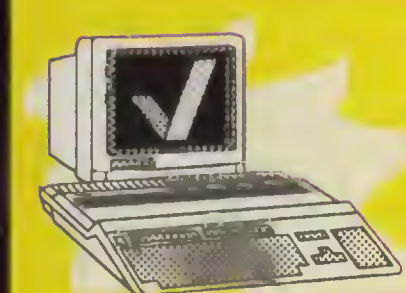
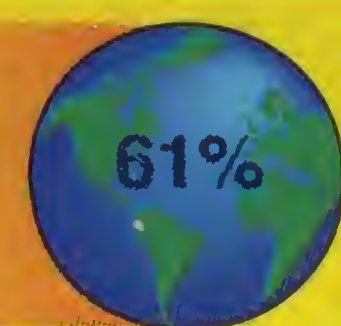
4. Aby dokonać zapisu, w swej fazie gry wybierasz opcję **FILE**, a z niej polecenie **SAVED GAMES**. Pojawia się ekran tej opcji. Najedź kursorem na białe pole **ENTER NAME** i kliknij **LPM**. Następnie wpisz nazwę zbioru (np. **MOJA GRA 1**) i naciśnij klawisz **Return**. Kursorem najedź na pole **SAVE** i naciśnij **LPM**. Pojawi się (spore) okno z komunikatem: "*IF YOU WISH TO CONTINUE WITH THIS ACTION? CLICK INSIDE THIS MENU. TO CANCEL CLICK OUTSIDE THIS WINDOW.*" czyli: "Jeśli naprawdę chcesz, bym zrobił save kliknij myszą wewnątrz tego menu. Jeśli się rozmyśliłeś, kliknij na zewnątrz okna. Jeśli klikniesz wewnątrz tego menu sytuacja zostanie zgrana na dysk pod podaną wcześniej nazwą".

5. Aby wczytać grę, wybierasz opcję **PLAY** i polecenie **END GAME**. Potem z opcji **FILE** wywołujesz **SAVED GAMES**. Tam najeżdżasz na pole **LOAD**. Na polach obok pojawiają się wszystkie nazwy poprzednio zgranych sytuacji. Wybierasz nazwę kursorem i klikasz **LPM**. Zbiór zacznie się ładować. Poleceniem **DELETE** możesz usunąć niepotrzebne już "zgrzywki". Z opcji wychodzisz, klikając **LPM** na polu **EXIT**.

Na zakończenie krótko o wadach i zaletach programu. Do tych pierwszych zaliczyć należy brak możliwości swobodnego wyboru kierunku strzału, niezbyt urozmaicone misje, "nieuczciwe" postępowanie komputera w pojedynku człowiek-komputer. Jeśli chodzi o zalety, to grę cechuje przyjemna i prosta obsługa oraz spore możliwości prowadzenia walki. A tak między nami - gra wcale nie jest łatwa i to chyba jest największa jej zaleta. Miłej zabawy!

LIFTER

ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM



Producent: Domark

S.P. Benny Bill

Wiek XIV. Obronne zamki i piękne żaglowce; wyostrzone miecze i potężne armaty; niebezpieczni piraci i... Ty, Drogi Czytelniku. Nadajesz się. Wystarczy zaopatrzyć się w grę **Rampart** firmy **Domark**. Kombinacja prostej strategii z dynamiczną zręcznościówką dała wielce zadawalający efekt.

Twoim zadaniem, pod postacią władcy nadmorskiej krainy, jest powiększanie granic imperium (w najgorszym przypadku utrzymanie tego, co już posiadasz). Zadanie wygląda na proste, ale... morscy piraci to chytre i waleczne zbiry. Usilnie będą próbować zrównać z ziemią Twoją fortecę i gdyby nie ciężkie armaty, byłoby z Tobą krucho. Jednak najgorszym wrogiem, którego nie można powstrzymać jest czas. Gdziekolwiek się znajdujesz i cokolwiek robisz, On jest obecny i bezlitośnie upływa. Nawet przy wyborze ilości graczy mijają kolejne sekundy i jeśli któryś z grających nie uaktywni w porę swojego okna, po prostu nie będzie się bawił. Umiejętność podejmowania szybkich i przemyślanych decyzji jest kluczem do osiągnięcia sukcesu. Czas jakim dysponujesz na zastanowienie waha się najczęściej w granicach sekundy.

Cała zabawa składa się z kilku zasadniczych faz. Pierwsza (banalna) polega na kierowaniu kursorem myszki, który symbolizuje celownik Twoich kanonów. Naciskając klawisz myszy, strzelasz w wybrane miejsce (najlepiej jeśli to będzie forteca lub okręt przeciwnika). Jednak piękno całej gry zawarte jest w fazie odbudowy. Przy pomocy różnorodnych figur (podobnych do tych z Tetrisa) musisz wypełnić



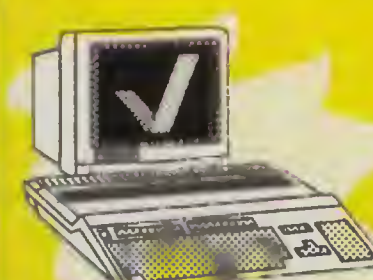
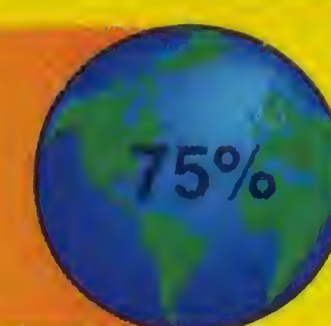
powstałe w murze przerwy. Kolejne "klocki" pojawiają się w sposób losowy, a Ty mając na karku nieubłagany czas, musisz się niezle wytężyć psychicznie i fizycznie, aby zdążyć z odbudową. W razie niepowodzenia tracisz wszystko (to nie to, co u nas na budowach,, może by tak budowlańcy zaznajomili się z tą grą?).

Zabawie towarzyszy przyjemny dla ucha podkład dźwiękowy, który zna-

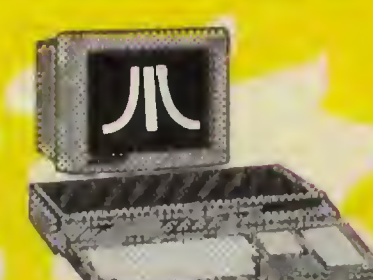
komiecie współbrzmi z napiętą sytuacją, jaka towarzyszy grze. Grafika natomiast nie jest najwspanialsza, ale przecież nie ma to większego znaczenia, gdyż sens całej zabawy jest dobry.

Atutem **Ramparta** jest możliwość zagrania we dwójkę - zwycięzca będzie mógł zademonstrować pokonanemu jak działa gilotyna. Mimo że gra jest szybka, zabawna i pomyślowa, cieszy się małą popularnością wśród graczy. Nie wiem, jaka jest tego przyczyna, ale najwyższy już czas, aby dać sygnał do ataku i zburzyć jakąś fortecę.

STRATEGICZNA



1 MB RAM



ST



kaseta
dyskietka



Producent: Gonzo Games

Gdzieś daleko w Transylwanii leży zamek ekscentrycznego hrabiego-wampira zwanego Drakula Superstar. Usiłując udowodnić swoim kumplom, jakim jest superfacetem, postanawia dobrze się ożenić. Doszły go właśnie słuchy, że w pobliskiej Bistritz, mieszka trzynaście sexy-kociaków - właśnie tyle, ile szukał. Jednak jest pewien problem. Drakula nie grzeszy urodą, a damy jakoś trzeba do siebie przekonać. Oprócz tego na scenę wkracza obsesyjny łowca wampirów, Van Helsing, który jest zdecydowany położyć kres planom matrymonialnym Drakuli. Van Helsing musi się pospieszyć, szukając części potrzebnych do uzupełnienia jego Ekwipunku Niszczyciela Wampirów, zanim Drakuli uda się złapać trzynaście panien młodych.

Dziewczęta z Bistritz nie wykazują żadnego zainteresowania Drakulą, dlatego też musi on odnaleźć i obezwładnić każdą kolejną ofiarę, a później ugryźć ją w szyję. Skutek tego jest dosyć dramatyczny, gdyż złotowłose panny zmieniają się w czarnowłose

potwory i wiernie podążają za Drakulą do jego zamku, gdzie następnie czekają w specjalnie przygotowanych trumnach. Jak więc widać celem Drakuli jest zlokalizowanie trzynastu kobiet i odprowadzenie ich do zamku (każdą pojedynczo).

Jak już wspomniałem, oprócz Hrabiego Drakuli można się również wcielić w postać Van Helsinga. Aby zwyciężyć Drakulę, musi on zlokalizować i zebrać trzynaście przedmiotów otepiających hrabiego. Są to: krzyż, drewniany młotek, drewniany słup, biblia, kilka srebrnych kul, kielich, trutka na szczury, lustro, klucze i kanapka. Postępowanie jest takie samo, jak w przypadku Drakuli, czyli każdy zebrany przedmiot musi być odniesiony do domku, z którego zaczynamy grę.

Bohaterowie gry poruszają się w otoczeniu, które składa się z pięciu części: wioski, lasu, bagna, cmentarza i zamku. Są też tajemne przejścia, punkty teleportacyjne, lochy i tajemnicze pokoje pełne dziwnych postaci: miesz-

kańców wioski, wilków, nietoperzy, szczurów, gołębi, ós. Możesz też natknąć się na proboszcza, przewoźnika, szefa służby, statuetki strzelające laserem, kwas kapiący z drzew, elfa Smokey, monety i przedmioty zwiększające Twoją siłę. Te ostatnie działają tylko na tego, kto je podniósł. Są to:

- **Srebrny krzyż** - zwiększa energię Helsinga, a zmniejsza energię Drakuli;

- **Złoty krzyż** - daje dodatkowe życie Helsingowi, a odejmuje energię Drakuli;

- **Srebrna gwiazda** - dodaje energii Drakuli, a odejmuje Helsingowi;

- **Złota gwiazda** - daje dodatkowe życie Drakuli i obniża energię Helsingowi.

Aby używać teleportu trzeba mieć monety.

Sterowanie postaciami odbywa się joystickiem. Tutaj istotna uwaga - **Brides of Dracula** "chodzi" moim zdaniem trochę za wolno, jak na grę tego typu (bądź co bądź zręcznościówkę). Już po kilku minutach grającego zaczynają drażnić niezgrabne i ospałe ruchy jego bohatera, nie wspominając o godzinie. Jest to chyba największa wada programu. Natomiast muzyka i grafika stoją na zadowalającym poziomie. Ekran jest podzielony poziomo na dwie części. Tych, którzy grali kiedyś w **"Spy vs Spy"**, na pewno ucieszy fakt, że i tutaj można grać we dwóch (co sprawia najwięcej przyjemności).

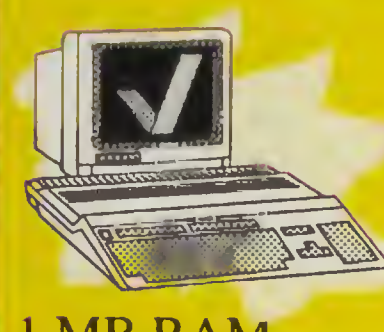
Gra jest rozprowadzana w naszym kraju (MarkSoft) i jak to bywa w takich przypadkach, do dyskiety dołączona jest instrukcja obsługi w języku polskim.

Wszystkim wampirom, jak i ich przeciwnikom, życzę owocnego połowu (bądź to na złotowłose, bądź na przedmioty)

Arkadiusz Mateczyński



ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM



SIERRA SOCCER

Producent: Dynamix Inc.



Mistrzostwa już rozpoczęte. Każdy kibic z całą pewnością śledzi teraz niektóre, jeśli nie wszystkie, mecze. Gdy nasz faworyt zawodzi, chciałoby się mu pomóc. Nie mogąc zrobić tego bezpośrednio, sięgasz zazwyczaj do komputerowej piłki nożnej. Jeśli znudził się Tobie *Sensible Soccer* czy *Kick Off*, to dzisiaj chciałbym zaproponować Ci coś nowego. Na pewno widziałeś już wiele odmian tej gry. Jednakże firma **Dynamix Inc.** postarała się przedstawić piłkę nożną z innego punktu widzenia. Nie jest to już widok boiska z góry, jak np. w *Sensible Soccer*, nie jest to widok z boku, jak np. w *Rete 2*, nie jest to wreszcie widok z perspektywy zawodnika (3D). Pozostaje więc pytanie, jak wygląda ta gra. Otóż **Sierra Soccer** łączy w sobie wszystkie wyżej wymienione elementy, tworząc jedyną, niepowtarzalną piłkę nożną.

Nie jest to oczywiście dosłowne skopiowanie wymienionych wcześniej gier, bo jak może istnieć widok z góry i z boku jednocześnie. Najprościej rzecz ujmując, boisko jest przedstawione w perspektywie, w której widzi się go pod pewnym kątem. Postacie są większe, niż w *Sensible Soccer*. Poza tym gra toczy się w bardzo szybkim tempie. Tyle tytułem wstępu. Przejdźmy teraz do obsługi programu.

Na początkowe menu składają się następujące opcje:

- **How Many Players** - ustalenie liczby grających;
- **Game Duration** - czas gry (2, 4, 6, 10, 20 minut);
- **Challenge Draw/Random Draw** - wybór ustalonych grup piłkarskich/wybór losowo wybranych grup piłkarskich;
- **Play** - rozpoczęcie gry.

Po ustaleniu parametrów i użyciu ostatniej opcji ukazują się flagi 26 państw biorących udział w tegorocznych mistrzostwach. Nie ma tutaj niestety Polski, ale nie jest to wina programistów, tylko jak sami wiemy naszych własnych piłkarzy. Na szczęście twórcy **Sierra Soccer** przewidzieli podobne kłopoty. Oprócz flag 26 państw znajduje się jeszcze jedna, podpisana **New Team**. Jeżeli tylko chcesz, mo-

żesz stworzyć własną drużynę, wpisać nazwiska, ustalić zdolności poszczególnych graczy. Jednym słowem, możesz tutaj zmienić rzeczywistość i wprowadzić do mistrzostw polski zespół piłkarski.

U góry ekranu, w jego prawym rogu, znajduje się opcja **F1** - joystick port 2. W tej pozycji oznacza ona, że Twoim przeciwnikiem będzie człowiek. Jeżeli natomiast wcisniesz **F1**, wówczas zmienisz gracza na komputer. Możesz również bronić rzuty karne, zmieniając klawiszem **F2** odpowiednią opcję na "joystick" lub też jeśli tego nie chcesz, na "computer".

Po wybraniu drużyny ukazuje się tabela poszczególnych grup. U dołu ekranu znajdują się opcje:

- a) **save** - nagranie na dysk,
- b) **play** - rozpoczęcie gry,
- c) **exit** - zakończenie gry.

Jeżeli wybrałeś **play**, wówczas pojawi się informacja o najbliższym Twoim meczu. Ukazane jest przygotowanie do gry obu drużyn na wykresie. Zaczynając od góry:

- Pace** - szybkość;
- Stamina** - wytrzymałość;
- Gk** - zdolności bramkarskie;
- Def** - zdolności obrońców;
- Mid** - zdolności pomocy;
- Att** - zdolności ataku.

Po wcisnięciu **fire'a** ukazuje się skład drużyny. Teraz możesz dowolnie zmieniać zawodników, zwiększając wyżej wymienione zdolności drużyny. Obok każdego nazwiska zawodnika znajduje się tabela informująca o jego zdolnościach. Począwszy od lewej jest to:

- Pa** - szybkość;
- St** - wytrzymałość;
- Tk** - drybling;
- Ps** - podanie;
- Hd** - granie głową;
- Sh** - strzelność.

Wszelkie zmiany są sumowane, a wyniki pokazywane w tabeli po prawej stronie ekranu. Jeżeli już nie możesz zwiększyć siły swojego zespołu, najedź na **Exit** i przystąp do gry.

Najpierw ukaze się boisko i wybie-

gający zawodnicy. Podczas gry możesz korzystać z klawiatury, wciskając klawisze:

S - przedstawienie tabeli statystycznej;

Spacja - wskazanie dowolnej części boiska;

Klawisze funkcyjne - powtórki;

Klawisze "amiga" (dla jednego gracza z jednej strony, a dla drugiego z drugiej) - sprawdzenie aktualnego stanu zawodnika i wprowadzenie ewentualnych zmian.

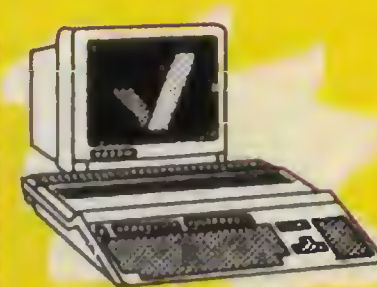
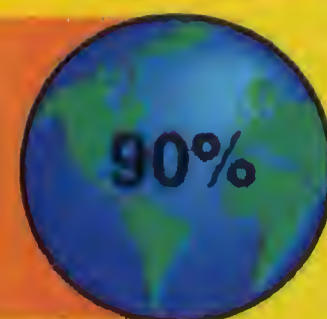
Jak zawsze, grze towarzyszą odgłosy kibiców, kartki żółte i czerwone, sędzia główny i liniowy. Jeśli któryś z zawodników zostanie ranny, wówczas wzywana jest pomoc medyczna, a jeśli będzie to poważna kontuzja, wówczas zostanie on zabrany na noszach. Rzuty karne wykonuje się mając do wyboru przesuwając się wzdłuż bramki strzałkę. Obrona rzutów karnych (jeśli nie wybrałeś, że komputer ma to robić za Ciebie) odbywa się poprzez odpowiednie skierowanie joysticka w lewo lub w prawo. Po strzeleniu każdej bramki możesz obejrzeć powtórkę na wszystkie sposoby. Sama gra jest dosyć trudna, ale parę godzin treningu pozwoli w pełni opanować system zdobywania goli.

Uważam, że **Sierra Soccer** jest grą odmienną od swych poprzedników. Nowatorstwo polega nie tylko na sposobie widzenia boiska, ale również łączeniu elementów trenerskich. Tutaj już nie wystarczy tylko wybiec na boisko i strzelać bramki. To od grającego zależy, jakie zalety ma poszczególny zawodnik, czy jest dosyć szybki, żeby dogonić atakującego napastnika. Jeśli uda Ci się dotrzeć do końca mistrzostw, wówczas czeka na Ciebie kolejna niespodzianka. Jest nią animowana scenka wręczenia pucharu. Warto to zobaczyć samemu. **Sierra Soccer** jest grą godną polecenia wszystkim fanom piłki nożnej i wszelkich innych gier sportowych.

Arkadiusz Matczyński



ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM



Producent: Michael Welch

Czy grałeś kiedyś w grę zrobioną w Amosie? Jeżeli tak, to na pewno Ci się nie spodobała. Teraz chciałbym zaprezentować najlepszą, moim zdaniem, grę zrobioną w tym języku - **Scorched Tanks**. Jeżeli miałeś już kontakt z uproszczoną wersją "Czołgów", to nie zniechęcaj się. Nowa wersja została rozszerzona o wiele pomocnych opcji.

Zasady gry są proste. Musisz zniszczyć przeciwników, korzystając jedynie z kąta wystrzału i jego siły. Można grać nawet w cztery osoby. Zaczniemy jednak od początku.

Po ukazaniu się plansz tytułowych musisz ustalić wszelkie parametry gry. Są to:

- **number of tanks** - ilość czołgów, czyli graczy (2, 3 lub 4);
- **number of rounds** - ilość rozgrywek (3, 5 lub 10).

Następnie w zależności od liczby graczy ustalasz, kto ma kierować czołgami, a więc:

- **human control** - człowiek;
- **robotic tank** - komputer;
- **cyborg tank** - komputer.

Wybierasz strzałką rodzaj gracza, a potem potwierdzasz najeżdżając kursorem na "Done". Wtedy, jeżeli wybrałeś człowieka, wpisujesz jego imię. Natomiast, jeżeli decydujesz się na rozgrywkę z komputerem, to wystarczy tylko określić przeciwnika (łatwiejszego - robotic tank lub trudniejszego - cyborg tank). Na koniec musisz wybrać jeszcze uzbrojenie. Autor programu zadbał o to, żeby lista była długa. Do wyboru masz 39 różnych rodzajów broni. Jedynym ograniczeniem, jak w życiu, jest ograniczona kwota

pieniędzy, jaką dysponujesz. Większą ilość pieniędzy możesz zdobyć po każdej rozgrywce, a szczególnie jeśli uda Ci się zniszczyć czołgi przeciwnika. Skupmy się jednak na razie na rodzajach broni. Oto one w kolejności:

Single Shot - pojedynczy strzał, posiadasz jego nieskończoną ilość; niewielka skuteczność działania.

Big Shot - wielki strzał o większej skuteczności działania.

Trishot - trzystrzałowy nabój.

5Shot - pięciostrzałowy nabój.

Skipper - skaczący nabój składający się z trzech części; kiedy jeden trafi, to drugi strzela, a jak ten spadnie, to trzeci zaczyna.

Super Skipper - jak wyżej, ale składający się z pięciu części.

Dirt Ball - nabój, który usypuje górkę w miejscu wystrzału.

Big Dirt Ball - jak wyżej, o większym działaniu.

Mountain Mover - nabój o przeciwnym działaniu do dwóch poprzednich, czyli niszczy fragmenty góry.

Zapper - pocisk, który zbliżając się do czołgu przekształca się w linię trafiającą czołg.

Roller - nabój, który trafia do celu z ładu, tocząc się, jednakże nie jest tak skuteczny, bo może trafić w wystające części skały.

Large Roller - jak wyżej, o większej sile działania.

Cruiser - bardzo podobne działanie do wyżej wymienionego, z tym że bezbłędnie trafia do celu.

Mega Cruiser - jak wyżej, lepsza skuteczność.

Dirt Slinger - usypywanie skały w kształcie trójkąta.

Laser - sześciostrzzałowy nabój strzelający pionowymi liniami w górę

Big Laser - jak wyżej, 11 strzałów.

Pile Driver - wyładowania elektryczne w głąb góry.

Morph Wall - powstanie pionowej skały, może pełnić funkcję ochronną przed pociskami nieprzyjaciela.

Nuke - bomba atomowa.

Mega Nuke - wielka bomba atomowa.

Sound Blast'er - wytworzenie się poziomej bariery dźwiękowej w miejscu wybuchu pocisku.

Parachute - spadachron pomagający przy opuszczaniu się czołgu.

Homing Missile - jeżeli trafi nad cel, niekoniecznie do celu, wówczas automatycznie zostanie naprowadzony na czołg.

Lava - lawa zalewająca niewielki teren.

Liquid N - podobnie działa, jak lawa, z tym że zaraz znika, uszkadzając czołg.

Scatter Shot - pocisk, który po trafieniu na grunt rozpada się na pięć części.

Firecracker - nabój, który trafiając na grunt kilkakrotnie strzela.

Super Zapper - patrz: Zapper, większa skuteczność.

Chain Reaction - szereg wybuchów wokół miejsca trafienia.

Dirt Mover - antagonistyczne działanie do Dirt Slinger, czyli zabranie skały w kształcie trójkąta.

Cruiser Mine - mina.

Teleport - przeniesienie czołgu do miejsca losowo wybranego przez komputer.

Groundhog - nabój, który po trafieniu w skałę wpada w jej głąb, powodując jej obniżenie.

Weasel - jak wyżej, początkowo w dół, a później w górę.

Move Tank - przesunięcie czołgu o kilka centymetrów w dowolną stronę.

Laser Beam - zamiast naboju strzelanie ciągłą linią, dobre na niewielką odległość.

Timewarp - trzy strzały następujące po sobie, trafiające dokładnie w to samo miejsce.

Dome Protect - użycie tej broni spowoduje zbudowanie pierścienia ochronnego wokół czołgu, ma to jednak ujemne strony, gdyż wystrzelenie pocisku zniszczy ten pierścień.

Oprócz broni możesz kupić jeszcze pola ochronne - Shields, które mają bronić Cię przed pociskami wroga. Oto one:

Absorb 1 - pole, które słabo chroni przed zniszczeniem.



Absorb 2 - jak wyżej, tylko lepiej.
Absorb 3 - jak wyżej, jeszcze lepiej.

Reflect 1 - w chwili upadku pocisku na brzeg pola, powoduje, że nabój ześlizguje się po jego boku.
Reflect 2 - jak wyżej, tylko lepiej.

Reflect 3 - jak wyżej, jeszcze lepiej.

Magnetic 1 - jeżeli nabój leci wprost na czołg, wówczas zostaje on odbity od pola polem magnetycznym.

Magnetic 2 - jak wyżej, tylko lepiej.

Magnetic 3 - jak wyżej, jeszcze lepiej.

X-tinguisher - jeżeli pocisk trafi bezpośrednio w pole, wówczas może być on przechwycony.

Detinator - zbliżający się pocisk zostaje wcześniej zaktywizowany.

Jeszcze parę słów o tym, jak dokonywać zakupów. Masz do wyboru dwie strzałki, w górę i w dół, które pozwalają na wybieranie poszczególnych broni. Możesz skorzystać jeszcze z opcji **Top** - ustawienie na najwyższą pozycję oraz **End** - na dolną pozycję. Jeżeli zdecydujesz się na którąś z broni, to klikasz na nią ponownie lub najeżdżasz na opcję **Buy**; sprzedajesz korzystając z **Sell**. W prawym górnym rogu w ramce **Initial Defence** możesz zmienić pole, którego chcesz używać. Po dokonaniu wszelkich zakupów możesz przejść do zasadniczej części gry, najeżdżając na opcję **Done**.

Plansza gry jest widokiem wielkiej, nierównej góry, na którym zaznaczone są czołgi. Na dole ekranu znajduje się deska rozdzielcza służąca do posługiwania się czołgiem. Począwszy od lewej, znajdują się tam:

- **scannor** - mała mapa, po najechaniu i kliknięciu na nią możesz zobaczyć całą mapę;

- **player** - aktualny gracz;

- **weapon** - wybór broni i pola, wystarczy tylko ustawić na rodzaj broni i najechać na opcję **Fire**; co do pola, to wybierasz je i korzystasz z tej samej opcji, która zmienia się wówczas w **Use**;

- **angle** - ustawienie kąta wystrzału;

- **power** - ustawienie siły wystrzału;

- **stats** - na białym pokazany jest gracz, który właśnie wykonuje ruch;

- **help** - opcja pomocnicza wyjaśniająca wszystkie te opcje;

- **sh** - ilość pozostałego pola;

- **dh** - ilość uszkodzenia.

Jeżeli **sh** i **dh** osiągną zero wówczas czołg zostanie zniszczony.

Jak więc widzisz, czołg można zniszczyć różnego rodzaju bronią. Jednakże aby to zrobić, trzeba najpierw ustalić jego pozycję, dobrze wycelować i trafić. Żeby to osiągnąć, najlepiej ustawić sobie kąt, a następnie regulować tylko siłą. Zresztą na pewno sam znajdziesz najlepszy Twoim zdaniem sposób. Po zniszczeniu wszystkich czołgów przeciwnika otrzymujesz pewną ilość pieniędzy, za które po zakończeniu rozgrywki możesz kupić więcej broni.

Tak przedstawia się ta wspaniała gra. Zapewniam, że spodoba się ona każdemu, zwłaszcza iż mogą w nią

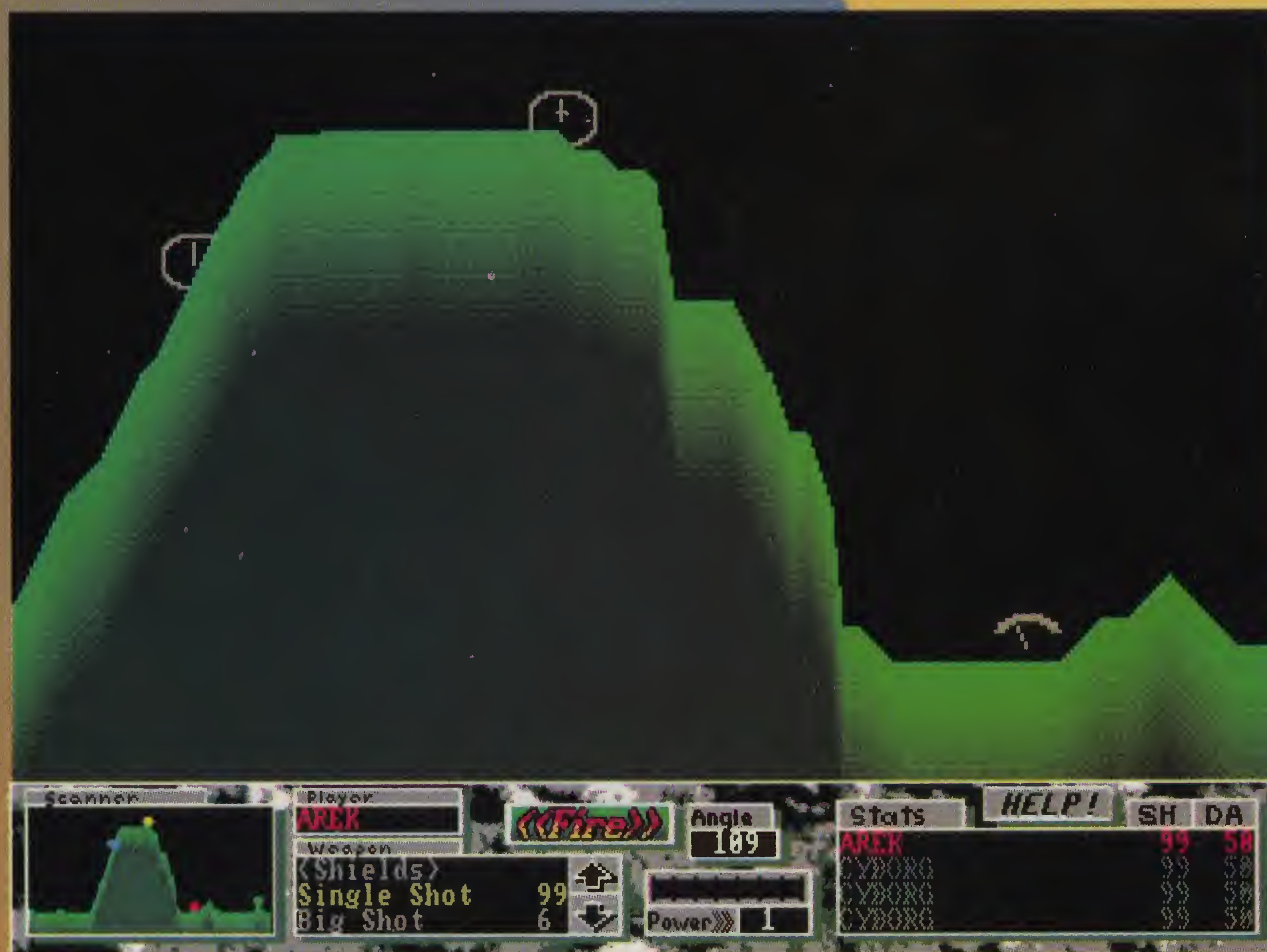
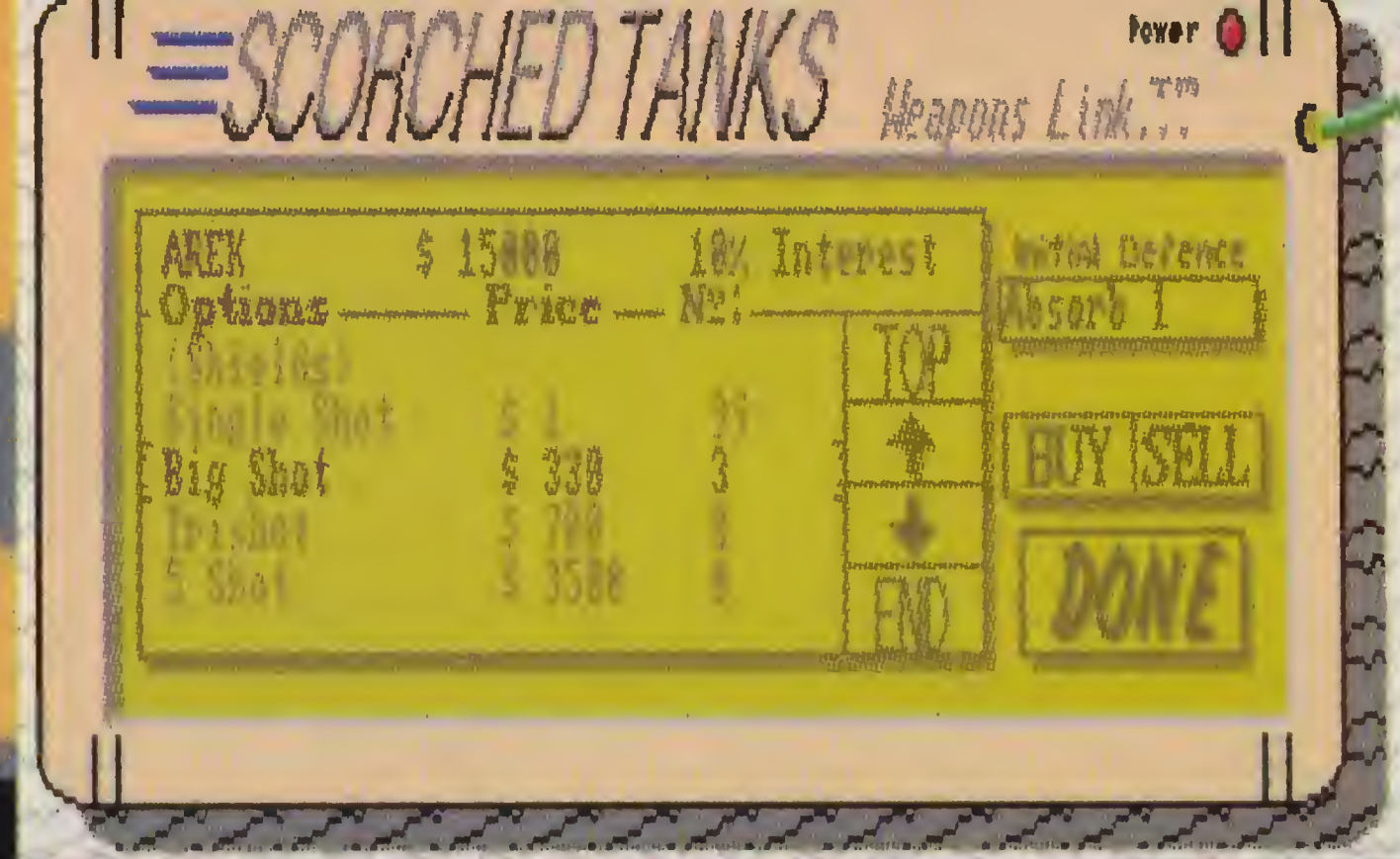
grać cztery osoby. **Scorched Tanks** zajmuje tylko 1 dysk i uruchamia się na 512 KB.

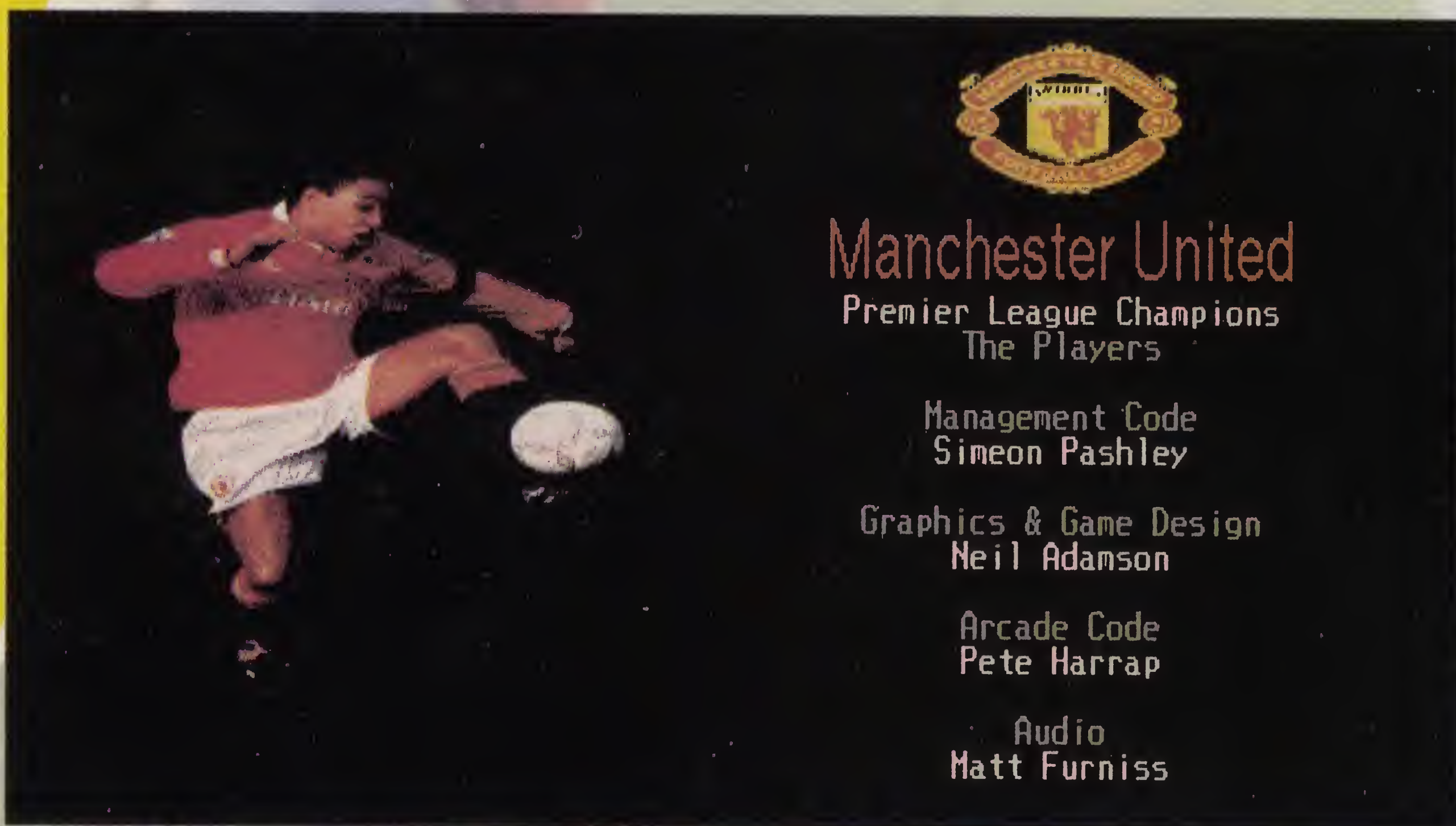
Życzę zniszczenia wroga.

Arkadiusz Matczyński

LOGICZNA

1 MB RAM





Producent: Krysalis

Rozgrywające się w tym roku Mistrzostwa Świata w piłce nożnej dały twórcom gier komputerowych pretekst do wydania kilku nowych programów traktujących właśnie o futbolu. Jednym z nich jest **Manchester United** firmy **Krysalis**.

Pojawienie się na rynku trzeciej gry pod tym samym tytułem (?) wprowadziło małe zamieszanie wśród klientów sklepów software'owych i wielu graczy sądziło początkowo, że jest to tylko przeróbka poprzedniego *Manchester*, który jak wiadomo wyszedł również spod ręki **Krysalis** (było to dwa lata temu). Nowa piłka nożna okazała się jednak czymś zupełnie odmiennym, chociaż...

Już na pierwszy rzut oka widać, że twórcy programu wzorowali się na *Sensible Soccer*, który uważany jest za najlepszy w swojej klasie. Całe zaplecze nowej gry, pomimo że troszkę uatrakcyjnione, nie jest ani lepsze, ani gorsze od swojego poprzednika. Do wyboru masz mistrzostwa, ligę lub pojedynczy mecz towarzyski. Ligę potraktowano w sposób bardziej "profesjonalny" - znajdziesz tam różnorakie tabele, wykazy, historię klubu, szczegółowe dane stanu zawodników, a nawet ich twarze. W dodatku w grze może uczestniczyć czterech graczy, co jeszcze bardziej podnosi atrakcyjność zabawy. Program zawiera ponad setkę drużyn klubowych z czterech różnych państw, a każdy z piłkarzy charakteryzuje się innymi cechami, które decydują o jego przydatności na boisku.

Tradycyjnie w głównym menu możesz wybrać jedną z kilku różnych

muraw stadionu i warunków pogodowych, jednak ku mojemu zdziwieniu nie ma możliwości określenia czasu trwania spotkania.

Panel "przedmeczowy" nie stanowi czegoś wyjątkowego i jedyną innowacją wydaje się być możliwość wykreowania własnego, dowolnego ustawienia piłkarzy na boisku (leniwi mogą wykorzystać gotowe już schematy).

Przejdźmy teraz do najważniejszego, czyli do kopania piłki. Pierwsze wrażenie, jakie odniosłem w początkowych kilku minutach gry, to dająca się we znaki znacznie większa szybkość boiskowych wydarzeń w porównaniu z *Sensible Soccer* oraz bardziej humanoidalny wygląd piłkarzy. Co się tyczy prędkości, to wydaje mi się ona nieco za duża na modelu A1200 - za to przy dużym "zamieszaniu" na

boisku, gra ani troszkę nie zwalnia, co na modelach A500 i A600 zdarza się dość często. Widoczny na ekranie obszar boiska jest również identyczny jak w *Sensible Soccer*, co ułatwia Ci orientację a przez to zwiększa powodzenie składnej akcji. Metoda kontaktu z piłką i oddania strzału nie są czymś nowym - tutaj też wzorem był produkt grupy *Sensible Software*. Na uwagę zasługuje możliwość "napastowania" bramkarza trzymającego w rękach piłkę (kończy się to zazwyczaj czerwonym kartonikiem), którą przy dużym szczęściu udaje się odebrać i...

Bramkarz wykazuje dość dużą skuteczność, ale mimo to istnieje kilka sytuacji, po których piłka ląduje zazwyczaj w siatce. Wytrawny gracz zdoła w ciągu trwania meczu "wykręcić" nawet dwucyfrowę.

Jeśli chodzi o dźwięk, to pozwala on stworzyć z gry prawdziwe widowisko piłkarskie - słysząc wrzawę publiki, gwizdy, dźwięki trąbki, a nawet pojedyncze okrzyki. Niestety, większość tych efektów wymaga dwóch megabajtów pamięci.

Podsumowując, nowy **Manchester United**, pomimo swojego dużego podobieństwa do *Sensible Soccer*, wydaje się nie mieć większych szans na dorównanie popularnością swojemu poprzednikowi, który dzięki oryginalności stał się już klasyką - i to klasyką, którą wspominać będą nasze wnuki. Roztrzyganie o wyższości *Manchester* nad starszym produktem nie zmieni faktu, że jest to tylko mutacja wypalonego już pomysłu. Czy gorsza, czy lepsza? Zdecyduj sam.





ILUSTRACJA 1



ILUSTRACJA 2



ILUSTRACJA 3



ILUSTRACJA 4

Objaśnienia do screenów "jak łatwo i przyjemnie zdobywać bramki":

1. *Ilustracja A* - jeśli znajdujesz się w narożniku pola karnego, uderz piłkę lobem w kierunku przeciwnego okienka (przytrzymaj Fire, a w momencie puszczenia skieruj drążek w stronę przeciwną do lotu piłki). 99% skuteczności.

2. *Ilustracja B* - w okolicach środka boiska uderz piłkę lobem w kierunku bramki przeciwnika. Zazwyczaj otrzymuje ją jeden z dwóch wysuniętych napastników, który teraz powinien uderzyć mocno i precyzyjnie w jeden z rogów bramki (jeszcze przed otrzymaniem piłki wciśnij Fire, a drążek trzymaj w kierunku bramki).

Skuteczne w 95%.

3. *Ilustracja C* - rzut różny z oglądanej na zdjęciu pozycji można zamienić na bramkę (trzymaj Fire i drążek do góry, a zaraz po strzale skieruj w lewy, górny skos). Wymagane jest ustawienie 4-2-4. 75% skuteczności.

4. *Ilustracja D* - warto jest przetrzymać piłkę w obrębie pola karnego rywala "komputerowego", bo ten lubi wtedy faulować. Rzut karny wykonuje się nadzwyczaj łatwo i skutecznie (drążek pochyl w kierunku bramki i przytrzymaj Fire). 99% skuteczności.

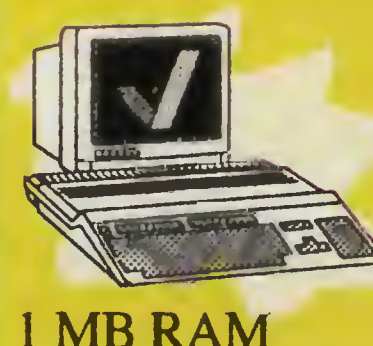
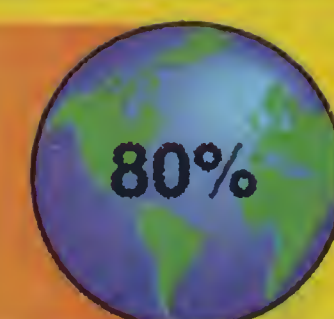
Najlepsze zespoły ligi angielskiej to: Manchester Utd., Blackburn, Sheffield Wensday, Arsenal i Liverpool.

Najlepszych bramkarzy (bronią rzut karny przy podanym wyżej sposobie) mają: Everton i Chelsea.

Ś.P. Benny Bill

PS. Dziękuję RoBodowi za pomoc w przygotowaniu artykułu.

ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM

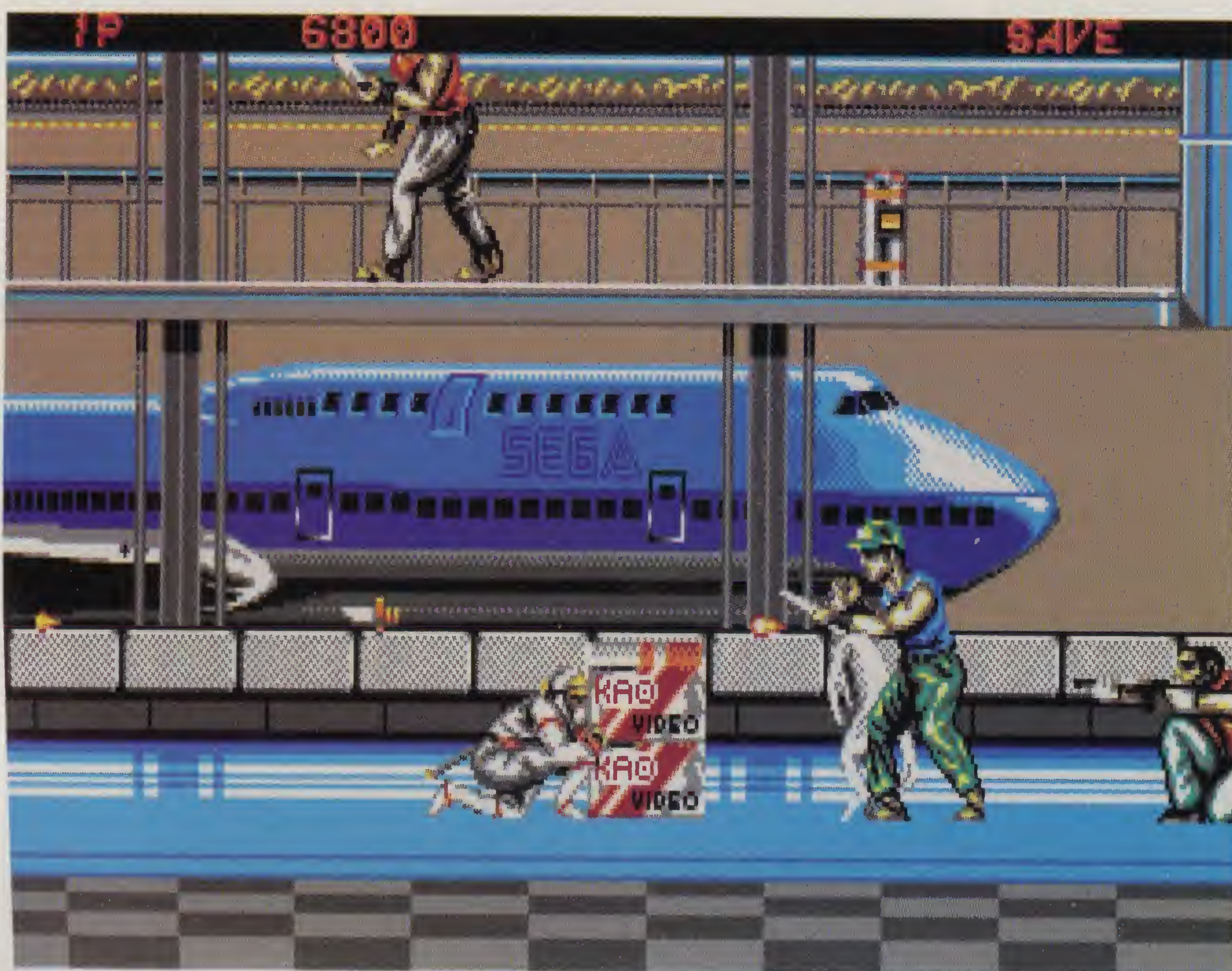


Producent: 影の舞

Rok 1993 przyniósł bardzo dużo ciekawych gier i programów. Pojawiło się też sporo nowych wersji znanych programów lub ich kontynuacje. Do wspaniałych hitów minionego roku z pewnością można zaliczyć takie tytuły, jak: *Super Frog* (bardzo dobrze zrobiona gra platformowa), *Goal!* (niektórzy nazywają tę grę *Kick Off III* - chyba najlepsza jak dotąd piłka nożna), *Zool II* (kolejne wcielenie nieustraszonej mrówki-ninja), *Boddy Blows II* (bardzo dobrze zrobiona bijatyka). Warto też wspomnieć o grach: *Dog Fight*, *Goblins III*, *Over Drive* czy *Syndicate*. Wszystkie wymienione przeze mnie tytuły cieszyły się i cieszą

się nadal ogromnym zainteresowaniem wśród nałogowych maniaków gier komputerowych. Wśród tych znakomitości znalazła się gra, która przeszła niezauważona, a szkoda. Mowa o **Shadow Dancer**.

Gatunkowo grę należy zaliczyć do zręcznościówek. Nie znaczy to jednak, że nie warto zaprztać sobie nią głowy. **Shadow Dancer** nie ma z pewnością aż tak dobrej grafiki, jak chociażby *Zool*, ani tak wspaniałego dźwięku, jak *Lemmings*, jednak łatwość obsługi i prosta, ale ciekawa fabuła szereguje tę grę wśród najciekawszych produktów 1993 roku.

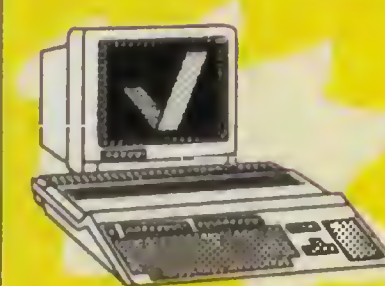
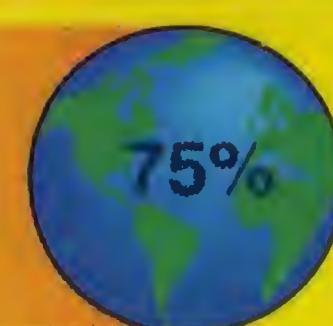


O co chodzi w **Shadow Dancer**? Należy zabić wszystko, co się rusza (oczywiście, poza sobą i psem, który jest pomocnikiem). Gra jest podzielona na poszczególne etapy, które z kolei dzielą się na różne podetapy. Przygodę rozpoczynamy na przedmieściach opanowanego przez wrogów miasta. Należy pozabijać wszystkich nieprzyjaciół, którzy staną na drodze. Bardzo pomocnym w tym celu okaże się świetnie wytresowany pies, Bobik. Osobiście przyjąłem taktykę szczucia psem, a następnie dobijania wroga, jednak takie postępowanie nie zawsze daje efekty. Na szczęście, zawsze można wtedy użyć granat (klawisz Space). Zabieg ten skutkuje za każdym razem. Podczas wędrówki znajdziecie leżące na drodze różne przedmioty, które należy zbierać, by przejść do kolejnego etapu. Mnie osobiście nie udało się przebyć do końca gry **Shadow Dancer**, byłem jednak bardzo daleko. Myślę, że na pewno wśród Was znajdzie się jakiś zapaleniec, który spróbuje wypełnić tę misję należycie i do końca. Życzę połamania joysticka.

Marcin Hinz



ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM

SKLEP*SKLEP

Lp.	Tytuł	Producent	Opis	Nośnik	Wymagania	Cena
1.	ATAC	MicroProse		3.5"	VGA	600.000,-
2.	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts		3.5"	AT, 570 kB, 16 MB HDD, VGA	810.000,-
3.	Betrayal at Kronodor	Sierra		3.5"	386 SX, 2MB RAM	680.000,-
4.	Birds of Prey	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
5.	Carnage	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
6.	Carriers at War	Electronic Arts		3.5"; 5.25"	EGA, VGA	430.000,-
7.	Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
8.	Civilization	MicroProse	1/94	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	550.000,-
9.	Dune	Virgin	5-6/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
10.	Dungeon Master	Psygnosis	5-6/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
11.	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	7-8/93	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10HDD	790.000,-
12.	Fields of Glory	MicroProse		3.5"	386-16, 2MB RAM, MCGA, 12 HDD	860.000,-
13.	Harpoon	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
14.	Heroes of the 357th	Electronic Arts	3-4/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
15.	Incredible Machine'	Sierra		3.5"	386SX, VGA	430.000,-
16.	Indianapolis 500	Electronic Arts	2/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
17.	International Athletics	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
18.	International Tennis	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
19.	Kasparov's Gambit	Electronic Arts		3.5"	386SX-16, 4MB, VGA, 11HDD	680.000,-
20.	King's Quest VI	Sierra		5.25"	VGA	700.000,-
21.	Lure of the Tempress	Virgin		3.5"	VGA	490.000,-
22.	Michel Jordan in Flight	Electronic Arts		3.5"	386-16, 2MB, VGA	430.000,-
23.	MIG 29M	Domark	2/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
24.	Patriot	Electronic Arts		3.5"	386SX, 4 MB RAM	550.000,-
25.	Powermonger	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
26.	Privateer	Origin	11-12/93	3.5"	386-25, 4MB RAM, 20 HDD	740.000,-
27.	Privateer	Origin	11-12/93	CD	386-25, 4 MB RAM	740.000,-
28.	Quest for Glory III	Sierra		5.25"	VGA	590.000,-
29.	Return of the Phantom	MicroProse		3.5"	286, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 HDD	800.000,-
30.	Saper	L.K. Avalon	2/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	135.000,-
31.	Seal Team	Electronic Arts		3.5"	VGA	500.000,-
32.	Shadowcaster	Origin	1/94	3.5"	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 HDD	800.000,-
33.	Shadowcaster	Origin		CD	386SX, 4 MB RAM	800.000,-
34.	Shadowlands	Domark		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
35.	Sink or Swim	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,-
36.	Smuś	L.K. Avalon	5/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,-
37.	Space Hulk	Electronic Arts	5/94	3.5"	VGA	650.000,-
38.	Starlord	MicroProse		CD	386-16, 2 MB RAM, VGA	1.5 mln
39.	Strike Commander	Origin	7-8/93	3.5"	386-25, 4 MB, 27 HDD, VGA	800.000,-
40.	Strike Commander CD	Origin		CD	386-40, 4 MB RAM, VGA	1.1 mln
41.	Syndicate/wersja polska tekstu	Bullfrog	9-10/93	3.5"	386, 4 MB RAM, 12 HDD, VGA	700.000,-
42.	Syndicate +	Bullfrog		CD	386, 4 MB RAM, VGA	700.000,-
43.	Task Force 1942	MicroProse		3.5"	386, 2MB, VGA/MCGA	800.000,-
44.	Thaurus	Atares		3.5"	AT, 640 kB RAM	90.000,-
45.	Theatre of War	Electronic Arts	1/93	5.25"	2 MB (SVGA), 640kB (VGA)	285.000,-
46.	Ultima VII	Origin		3.5", 5.25"	2MB RAM, 21 MB HDD	740.000,-
47.	Ultima Underworld	Origin		3.5", 5.25"	386SX, 2MB, 13 HDD, VGA	700.000,-
48.	Ultima Underworld II	Origin		3.5"	386 SX, 2MB, 14 HDD, VGA	740.000,-
49.	V for Victory III	Electronic Arts		3.5"	SVGA (VESA)	500.000,-
50.	Xenobots	Electronic Arts	11-12/93	3.5"	AT, 1 MB, VGA	430.000,-
51.	688 Attack Sub	Electronic Arts	2/93	3.5"	VGA	285.000,-

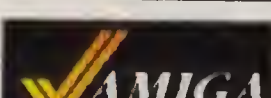
DEFIANT STRIKE

RETURN TO THE GULF





**ŚWIAT
SZLIER**
KOMPUTEROWYCH

Lp.	Tytuł	Producent	Opis	Nośnik	Wymagania	Cena
						
52.	Birds of Prey	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
53.	Black Crypt	Electronic Arts	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
54.	Carnage	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
55.	Civilization	MicroProse	1/94	3.5"	1 MB RAM	520.000,-
56.	Dune	Virgin	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
57.	Dungeon Master	Psygnosis	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
58.	F-117A	MicroProse		3.5"	1 MB RAM	680.000,-
59.	Harpoon	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
60.	Indianapolis 500	Electronic Arts	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
61.	International Tennis	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
62.	Łowca - Ostatnie Starcie	IPS CG		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
63.	MIG 29M	Domark	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
64.	NAM	Domark		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
65.	Oh no! More Lemmings	Psygnosis		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
66.	Powermonger	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
67.	Saper	L.K. Avalon	2/94	3.5"	1 MB RAM	75.000,-
68.	Shadowlands	Domark		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
69.	Sink or Swim	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	150.000,-
70.	Skarbnik	Atares		3.5"	1 MB RAM	140.000,-
71.	Skoczny Jacuś	Atares		3.5"	1 MB RAM	90.000,-
72.	Smuś	L.K. Avalon	5/94	3.5"	1 MB RAM	150.000,-
73.	Space Hulk	Electronic Arts	5/94	3.5"	1 MB RAM	520.000,-
74.	Strike Fleet	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
75.	Syndicate	Bulfrog	9-10/93	3.5"	1 MB RAM	590.000,-
76.	Tag Team Wrestling	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
77.	Thaurus	Atares		3.5"	1 MB RAM	90.000,-
78.	Wiraż	Atares		3.5"	1 MB RAM	100.000,-
79.	VaBank	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
80.	688 Attack Sub	Electronic Arts	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
PROGRAMY UŻYTKOWE						
81.	Afryka - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	100.000,-
82.	Deluxe Paint IV v 4.0	Electronic Arts	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	860.000,-
83.	Deluxe Paint IV AGA	Electronic Arts	AMIGA	3.5"	A-1200, 2 MB RAM, 2 FDD/HDD	980.000,-
84.	English Master - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
85.	Europa 2.1 - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
86.	Lottomat - pomocniczy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	95.000,-
87.	Preludium - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
88.	Rachunkowe Abecadło - eduk.	Atares	AM/PC/ST	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
89.	Skarbiec - użytkowe	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
90.	Softeczka 1	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
91.	Softeczka 2	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
92.	Softeczka 3	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
93.	Softeczka 4	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
94.	Świat Barw - użytkowy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	110.000,-
95.	Test Prawa Jazdy - testy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
96.	Test Prawa Jazdy cz.2 - testy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,-

DROGI CZYTELNIKU!

Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę programów którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na pocztę lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

ZESTAW PROGRAMÓW W "SKLEPIE", ORAZ ICH CENY OBOWIAZUJĄ DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

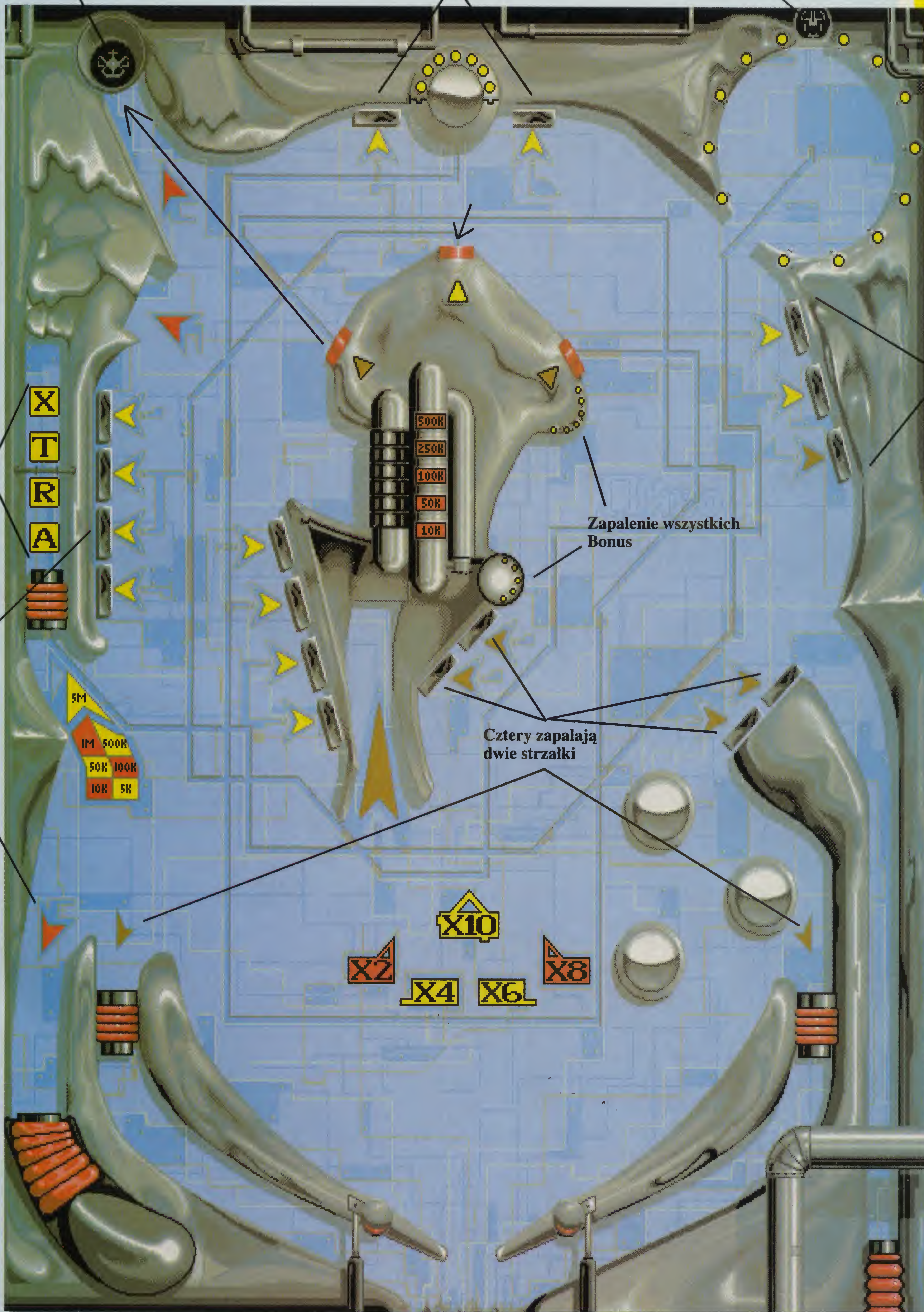




Bonus 1

Zapalają kółka na tarczy

Bonus 2



Zapalają bonusy x2, x4, itd.

Cztery zapalają
dwie strzałki

Zapalenie wszystkich
Bonus

Dodatkowa kulka

Wszystkie cztery zapalają strzałkę



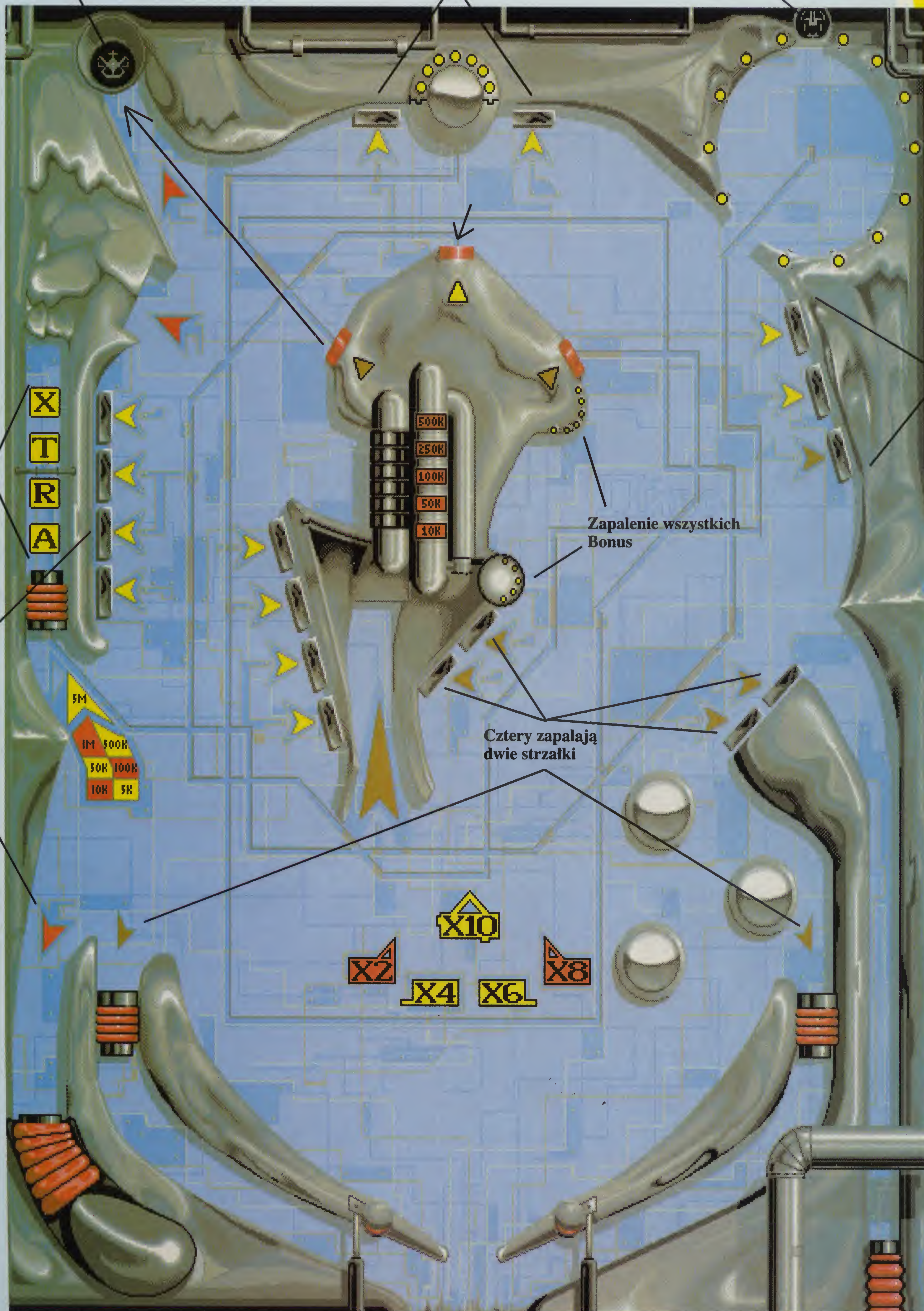
ANTARCTICA



Bonus 1

Zapalają kółka na tarczy

Bonus 2



Zapalają bonusy x2, x4, itd.



1.000 za wylatującą czaszkę

10.000



WASTELAND BONUS 1

Poza tym o wiele łatwiej wydobyć uciekającą ze stołu kulę.

Menu **F3** to **Bonus**. Nie jest to właściwie bilard, tylko zestaw gier dodatkowych. W każdym z trzech wyżej wymienionych fliperów znajdują się "dziury". Niektóre z nich najpierw są zasłonięte (np. w Antarctica). Jeśli uda nam się w nie trafić, wówczas zostajemy przeniesieni do bonusowej części bilardu. W każdym ze stołów są to inne plansze bonusowe. Jeżeli chcemy się wprawić w jednej z nich, wówczas możemy ją łatwo odnaleźć w opcji Bonus. Znajduje się tam ich aż sześć (po dwie na każdy bilard).

Jeszcze parę słów odnośnie samej obsługi gry. Kulę wypuszcza się wciskając Enter (lepiej było to rozwiązane w *Pinball Fantasies*, gdzie naciągało się strzałką, choć to może tylko przyzwyczajenie), odbija się ją prawym i lewym shiftem, spacja powoduje ruch stołem w górę (odpowiednik dołożenia z glana w normalnym bilardzie), natomiast klawisze Amiga w lewo i w prawo (doładowanie z piąchy w bok maszyny). Liczba możliwych graczy wynosi cztery, dlatego też na początku gry wciskasz klawisze od 1 do 4. Nagrywanie rekordów odbywa się automatycznie, jeśli dyskietka jest odblokowana i jeżeli korzystamy

10

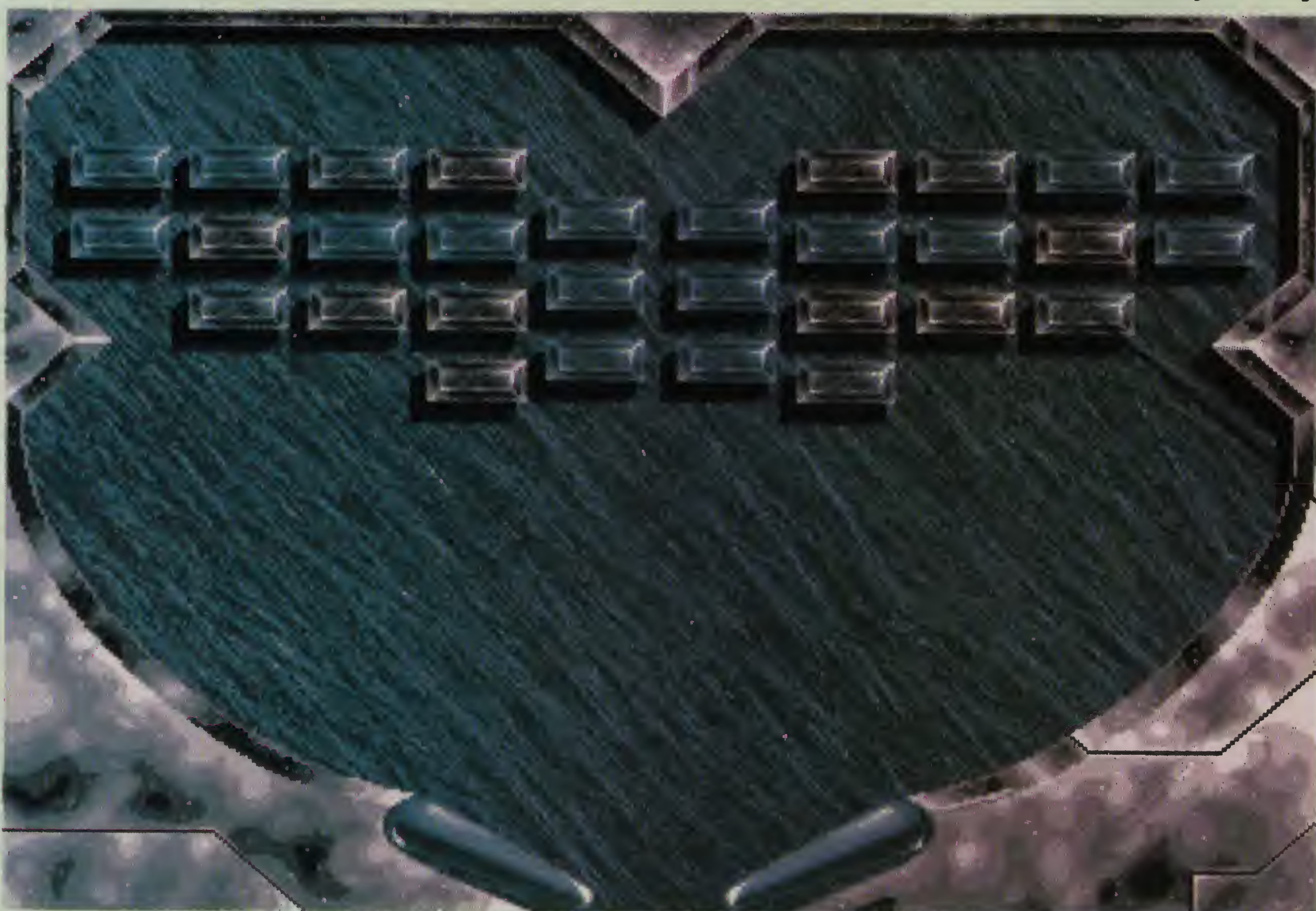
56.000 za strącenie ptaszka



WASTELAND BONUS 2

poprzednika, również muzyka jest dostosowana do klimatu panującego w bilardzie. Niestety, tutaj jest prawie niemożliwe wydobycie uciekającej bokiem kuli, z tego względu, że środek bilardu jest bardzo duży i kula nie ma się już od czego odbić. W *Pinball Fantasies* było to jednak lepiej rozwiązane, gdyż w każdej chwili można było wykorzystać spację do uratowania uciekającej kuli. Autorzy tego bilardu widocznie mieli zamiar maksymalnie utrudnić grę.

Heavy Metal jest moim ulubionym bilardem. Mamy do dyspozycji największą liczbę bonusów i temu podobnych atrakcji.



ANTARCTICA BONUS 1

10.000 za dotknięcie
40.000 za strącenie



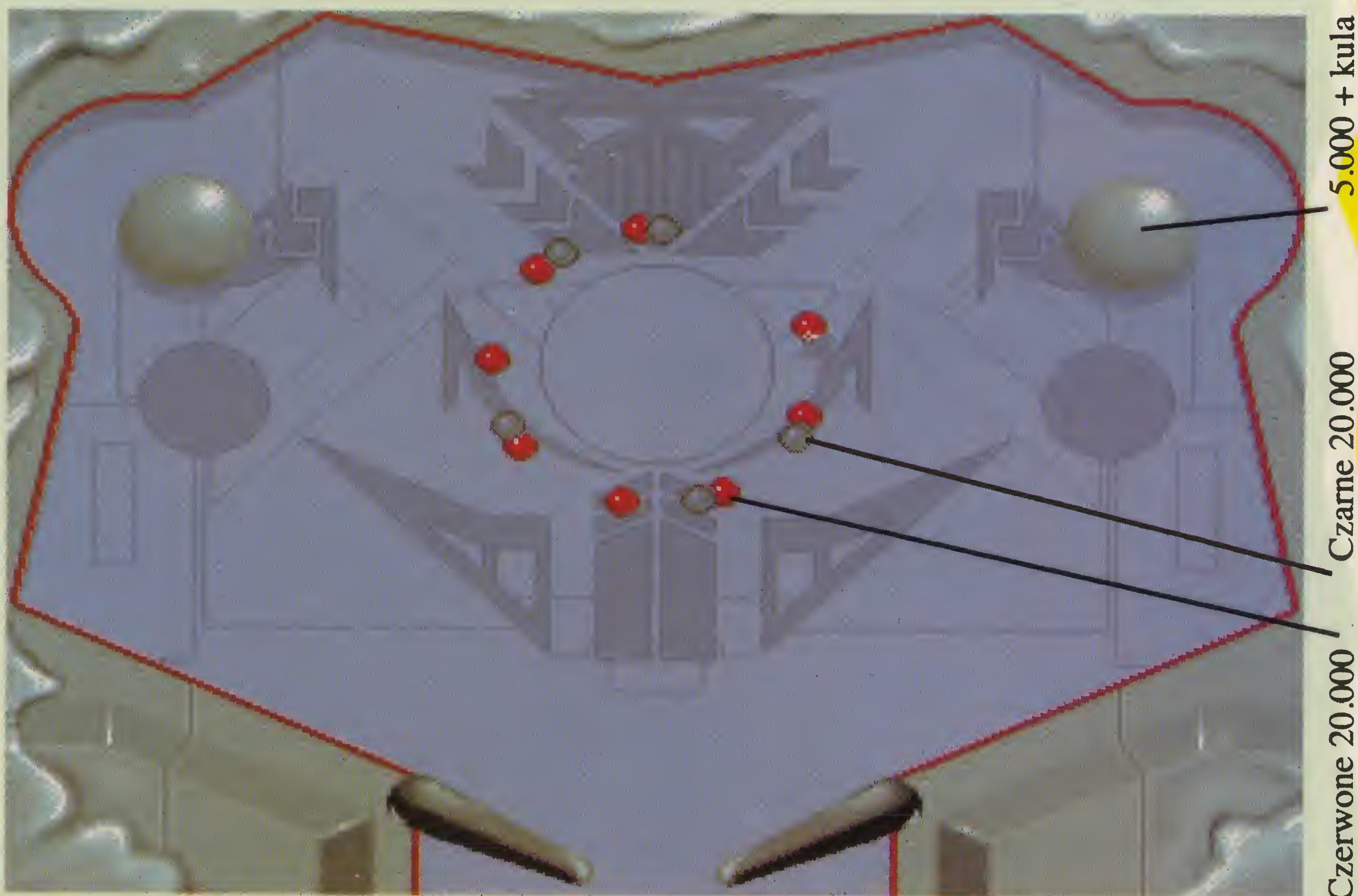
z klawisza Esc przed wyłączeniem komputera.

Zanim zakończę ten artykuł, chciałbym jeszcze pokusić się o porównanie bilardów powstałych na Amigę. Nie warto tu wspominać o takich bilardach, jak np. *Pinball Magic*, który nie wyróżnia się niczym szczególnym. Porównanie oprę więc o najbardziej znaną i najlepszą jak do tej pory grę - *Pinball Fantasies*. Pomimo że nie wprowadzono tam dwóch płaszczyzn, gra ta wciąż cieszy się powodzeniem. Wynika to z tego, że zarówno oprawa graficzna, jak i muzyczna są zrobione idealnie. Wszelkie efekty dźwiękowe, bonusy, extra balle i inne urozmaicenia wpływają na uatrakcyjnienie gry. W *The Ultimate Pinball Quest* nie jest niestety takich dopracowany. Plansze są na dobrą sprawę ogromnymi, pustymi płaszczyznami (bądź zabudowanymi nic nie dającymi przeszkodami). Jeśli jakieś atrakcje istnieją, to są one albo trudno osiągalne, albo też dobrze ukryte. Oczywiście plansze dodatkowe należy liczyć na plus tego bilardu. Ale czy to wystarczy, aby zadowolić fanów fliperów?

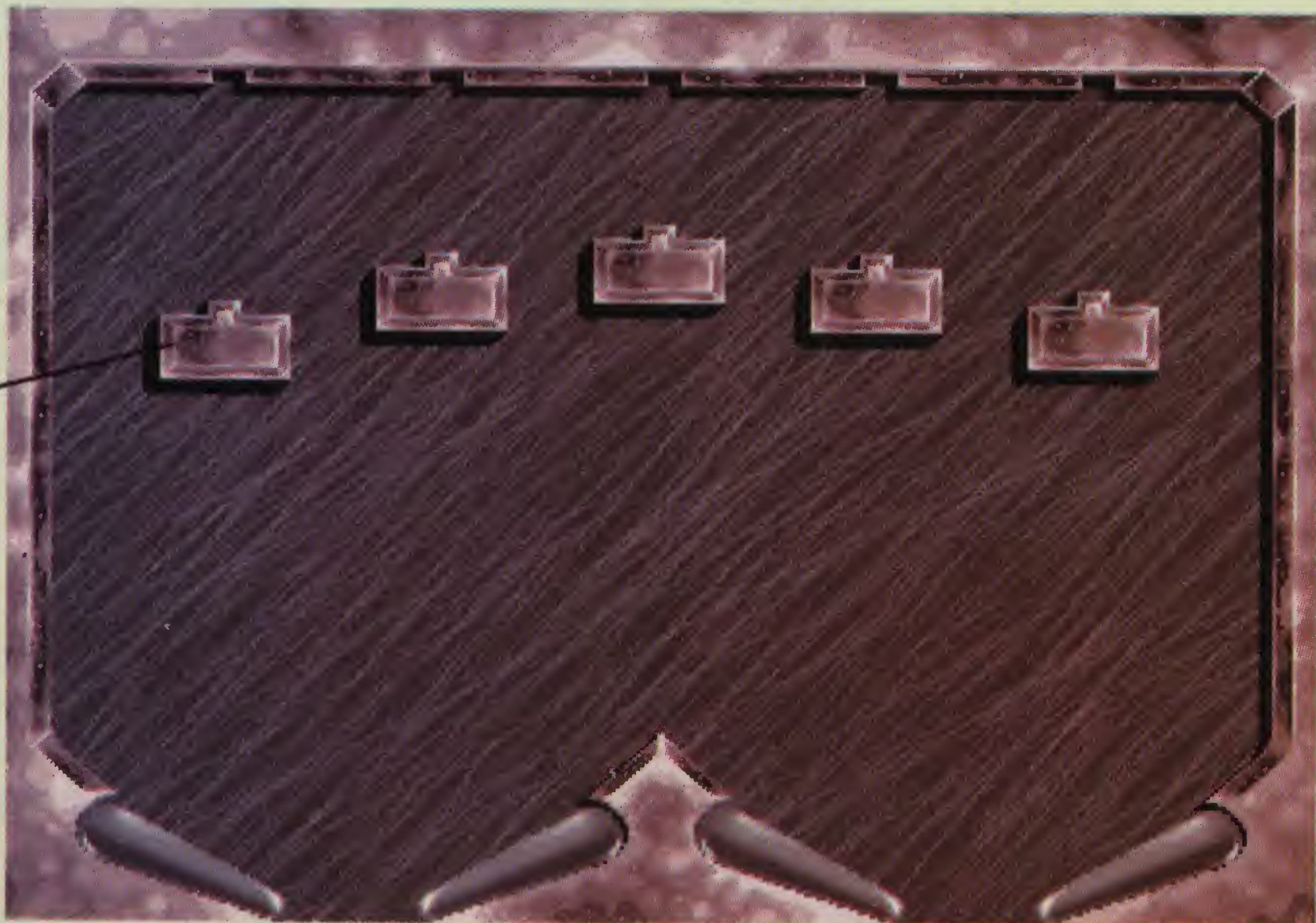
Czy dotychczasowy bilardowy ulubieniec zostanie wyparty przez *The Ultimate Pinball Quest*? Jego nowatorstwo może stanowić



HEAVY METAL BONUS 1



HEAVY METAL BONUS 2



ANTARCTICA BONUS 2

przełom w dziedzinie bilardów. Jednakże trudno powiedzieć, czy dwupłaszczyznowy ekran i poziomy bonusowe zostaną przyjęte przez graczy? Jeśli tak, to będziemy świadkami powstania nowej wersji *Pinball Fantasies*.

Arkadiusz Matczyński

ZRĘCZNOŚCIOWA

65%

1 MB RAM



Producent: Psygnosis

W jednym z poprzednich numerów pisma poznałeś produkt firmy **Psygnosis** pt. **Perihelion**. Tajemniczy, cyberpunkowy nastrój, jaki panuje w grze, niejednego przyprawia o dreszcze. Wiemy że dobrniecie do końca przygody nie jest rzeczą łatwą i mają z tym kłopoty nawet wytrawni wyjadacze - gra bowiem odeszła w wielu wypadkach od przyjętych standardów. Tym, którym do tej pory nie udało się o własnych siłach zabić nienarodzonego boga, radzimy zerknąć do zamieszczonego poniżej "przewodnika".

MIDLIGHT CITY

Pierwsze kroki skieruj na północ. Skręć w drugą przecznicę w lewo, a dojdiesz do mieszkania zajmowanego przez pewnego cyborga. Gościu wygląda dość egzotycznie, ale pogadaj z nim. Na pytanie o NetCode cy-

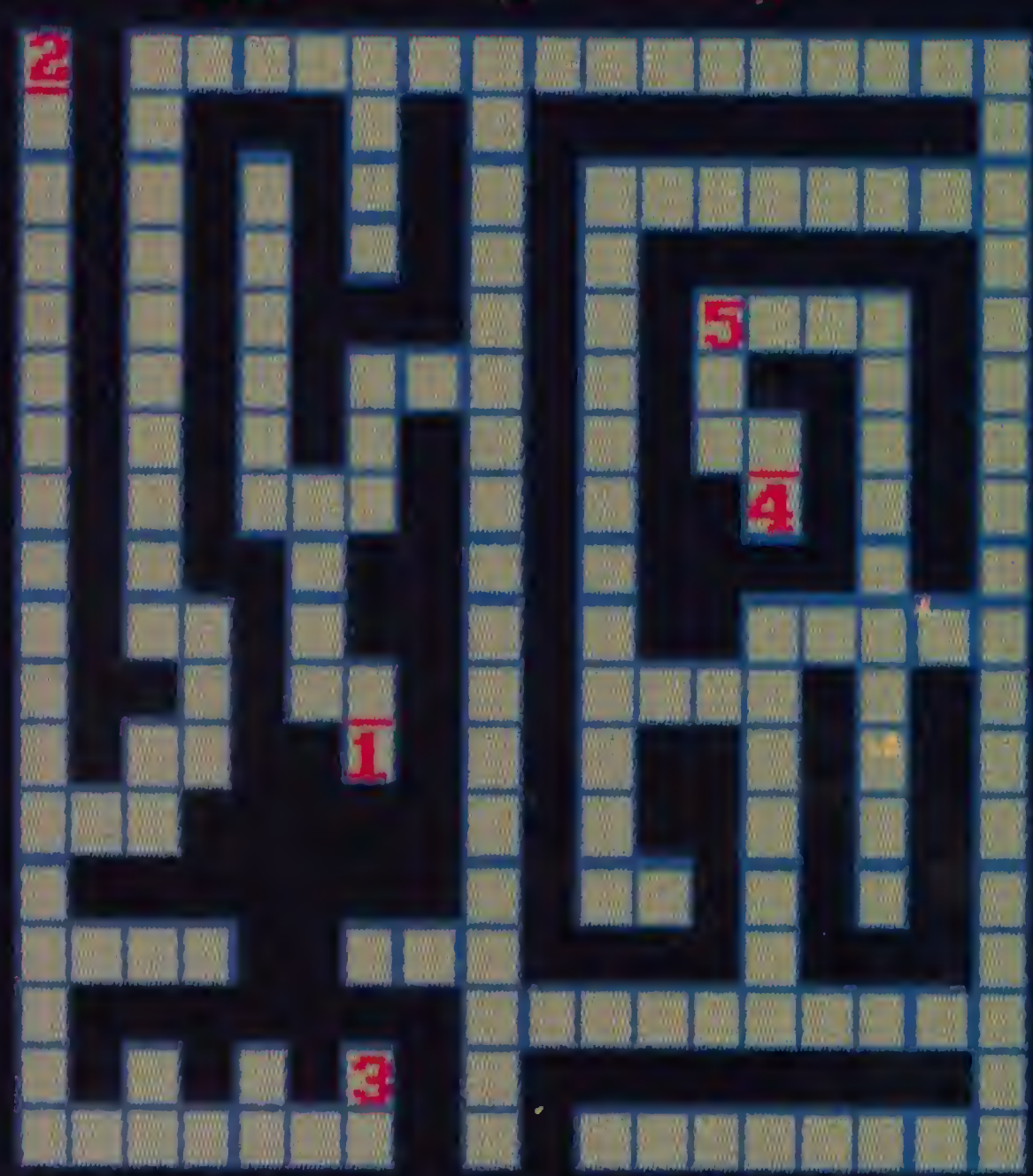
borg poda Ci dwa kody do NetStacji - GLOBAL i PSYCHO, w których znajdziesz parę interesujących informacji. Idź następnie na północno-zachodni kraniec metropolii, gdzie w podobnym pomieszczeniu spotkasz bionecrona - weterana wojennego, wyglądem przypominającego starą babcię. Pomimo jego (jej) szczerzej niechęci do Ciebie, pytanie o NetCode nie pozostawi bez odpowiedzi. Pod podanym przez niego hasłem PSYCHO znajdziesz dwa raporty (report1 i report2), które MUSISZ przeczytać (jak ciężko rozstawać się z pieniędzmi!). Kolejny Twój cel to południowy zachód. Tam w jednej z uliczek natkniesz się na kobietę z dzieckiem. Pokaż jej medalion - znak Twojej drużyny, a uzyskasz kolejny kod - ASYLUM. Zaraz potem idź na wschód, do zamkniętego dotychczas pomieszczenia. Po drodze spotkasz grupę ka-

planów i żołnierzy, z którymi będziesz musiał stoczyć bitwę. Pamiętaj - umiejętność strategicznego planowania jest tu ważniejsza od posiadanego arsenału. Po pojedynku (jeśli jeszcze jesteś żywy) podnieś leżący na ziemi klucz i otwórz nim drzwi. Za nimi znajdziesz unikalny NetWork, w którym za pomocą najnowszego hasła skontaktujesz się z Cesarzem (ale brzydali). Przeczytaj uważnie, co Twój Imperator ma Ci do powiedzenia i skopiuj (download) specjalną przepustkę (permission), która da Ci dostęp do wnętrza następnej budowli - Strażnicy.

WATCHTOWER

Pierwsze pomieszczenie, w którym się znajdziesz, to pokój recepcyjny (Reception Hall). Na lewo od wejścia stoi strażnik-recepcjonista, który poda Ci kod wejściowy TUNNEL do znajdującego się po prawej NetWorku. Skorzystaj z niego i prześlij (upload) do komputera Strażnicy swoją przepustkę. Teraz drzwi do wnętrza stoją dla Ciebie otworem. Po paru krokach w wielkim holu natkniesz się na komandora Algethiego. Zna on już cel Twojej misji (odszukanie człowieka nazwiskiem Mirach) i poda Ci parę cennych informacji. W ramach swojej pomocy ofiaruje również specjalną kartę mającą rzekomo udostępnić Ci niektóre zamknięte pomieszczenia. W dalszej drodze na południe, po przebyciu długiego krętego korytarza, natkniesz się na wysłanego przez komandora żołnierza - otrzymasz od niego urządzenie do wykrywania pułapek (PSI-detector Unit). W kolejnym holu (The Bigger Hall) skieruj się do tunelu za-

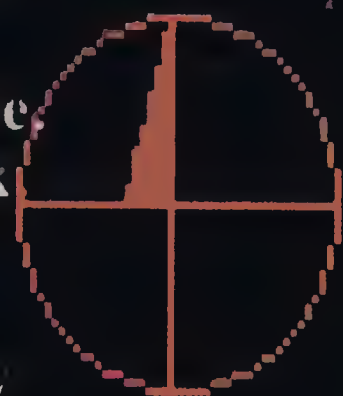
MIDLIGHT CITY



1. Cyborg.
2. Bionecron.
3. Dziewczyna z dzieckiem.
4. Specjalny NetWork.
5. Oddział wrogów.

1. Helm.
2. Transmitter Detail.
3. Obwód elektroniczny.
4. Para butów.
5. Karabin.
6. Strażnicy.
7. Gwiazdki, nunchaku.
8. Zbroja.
9. Resource Detail.
10. Fotokomórka.
11. Holoscan Device.
12. Ranny człowiek.
- 13/14. Wampiry.

Kolory:
czerwony - drabiny
niebieski - teleports
zielony - NetWork



WATCHTOWER





kończonego małym pomieszczeniem - znajdziesz w nim dobry hełm (Elite Combat Helmet) i moduł elektroniczny (interruptor plug). Następnie skieruj się kolejnym korytarzem na południe aż dojdiesz do zakrętu na zachód i długiego holu z drabinami. Prowadzą one na inne poziomy fortocy. Wejdź na pierwszą od zachodniego końca - znajdziesz tam buty i karabin (SCORPION machine-gun). Wchodząc na drugą od zachodu dojdiesz do zamkniętych drzwi. Przed nimi znajduje się obwód elektroniczny, w który włożysz znaleziony interruptor - to odblokuje owe drzwi. Za nimi znajdziesz Transmitter Detail. Kolejna drabina (środkowa) doprowadzi Cię do dwóch odnóg korytarza zakończonych pomieszczeniami - pierwsze zamknięte (nie otworzy go nawet karta Algethiego), drugie bronione przez strażników. Zabij ich, a następnie splądruj wnętrze. Znajdziesz drugą kartę, nunchaku (czyt. monczako), gwiazdki do rzucania i znakomitą zbroję (Heavy Ribbed Armour). Otwórz teraz drzwi do pierwszego pokoju zdobytą kartą - znajduje się w nim Resource Detail. Przejście drugie od wschodu jest pułapką - wykryje ją PSI-detektor. Pierwsze za to prowadzi długim tunelem do kolejnych drzwi - aby je otworzyć należy postać chwilę w promieniu fotokomórki, aż jego kolor zmieni się na zielony. Za bramą leży HoloScan device - również zabierz ze sobą. Teraz udaj się korytarzem na zachód. Dojdiesz do małego holu (HoloGate Hall), na końcu którego znajduje się uszkodzony teleport. Napraw go wkładając do niego po kolei: Resource, Transmitter i HoloScan. Teraz możesz iść dalej. W dalszej drodze natkniesz się na labirynt odnóg - przejdź go w sposób zaznaczony na rysunku. Uwaga! Jeden błąd i... death. Następnie spotkasz okropnie pokiereszowanego człowieka (zderzył się czołowo z walcem) - niestety, dużo to on Ci nie powie. Idź dalej korytarzem aż do skrzyżowania - na nim skręć w lewo. Dojdiesz do drzwi, za którymi napotkasz gromadę wampirów (strachliwi niech zamkną oczy) - są bardzo niebezpieczne i umieją rzucać czary (wampir-czarownik?). Po dokonaniu jatki przejdź przez hol do leżącego we wnęce NetWorku - połącz się za pomocą hasła MIRROR i przeczytaj plik "emigrant list". Następnie udaj się w dalszą drogę - w drugą stronę od skrzyżowania. Spotkasz drugi oddział wampirów (jeszcze bardziej niebezpiecznych). Za nimi znajduje się teleport, który przeniesie Cię do



holu, w którym spotkałeś komandora - tym razem wpierw zawrzesz krótką, acz zażyłą znajomość z Demonem. Po rozwaleniu mu czaszki skieruj się do wyjścia z fortocy. Po drodze otrzymasz od Algethiego podziękowania oraz prezent - ręczne działo o nazwie BEAST17 assault-gun. Po opuszczeniu WatchTower udaj się do kopalń.

SOULTOMB MINES

Idź korytarzem aż do kończącego go pomieszczenia. Nie ma z niego już innego wyjścia, lecz nie przejmuj się - za chwilę zostaniesz zaatakowany przez gromadę mutantów. Po ich pokonaniu natychmiast napotkasz drugą grupę, a potem zostaniesz pokonany (?) i przeniesiony do innego rejonu kopalni. W pomieszczeniu docelowym spotkasz się z pewną kobietą, córką Miracha, która każe Ci iść do Coralla - głównego szefa społeczności kopalń. Stoi on w północnej części pokoju. Wysłuchaj, co ma Ci do powiedzenia, weź od niego specjalną kartę (NetWork filecard) i udaj się windą na poziom wyżej. Tam włoż ową kartę do specjalnego NetWorku i wróć do Coralla. Odeśle Cię on do PearlBlood (bo tak ma na imię córka Miracha), która poprowadzi Cię na początek korytarza znajdującego się piętro niżej. Teraz idąc na wprost, mijając będziesz po lewej pomieszczenia zawierające kilka ciekawych rzeczy: świder, apteczkę, kredyty, magazynki

1. Corral.
 2. NetWork na specjalną kartę.
 3. Świder.
 4. Apteczka, kredyty.
 5. Granaty, bateria.
 6. Network.
 7. Mirach.
 8. Córka Miracha.
 9. Maski, bomba...
 10. Magiczny hełm i naszyjnik.
 11. Urządzenia ładujące.
 12. Stolik.
 13. Siekiera.
 14. Urządzenie tworzące Composite Key.
 15. Zamek.
 16. Fotokomórki laserowe.
 17. Granatnik.
 18. Maski, skafander...
 19. Oddział psów.
 20. Bat i hełm.
- Kolorem szarym zaznaczono obszar napromieniowany.

do granatnika i pustą baterię (empty code-battery). Na końcu tunelu trafisz do gabinetu medycznego, w którym zastaniesz Miracha walczącego z gromadą zmutowanych wilków (Lycanthropes), ale wykończyć będziesz musiał je sam. Po walce porozmawiaj ze starcem - dowiesz się między innymi, że owe psy porwały przed chwilą jego wnuka i odnalezienie go jest teraz Twoim głównym zadaniem. Weź AreaGate passcard i idź do windy prowadzącej na niższe poziomy kopalni. Po drodze ponownie spotkasz PearlBlood, która podaruje Ci kryształ (Artificial Crystal). Poziom, na którym się znajdziesz, również składa się z tunelu głównego oraz czterech odnóg prowadzących na południe. W pierwszej z nich znajdziesz odgałęzienie z pomieszczeniem zawierającym gra-



1. Strażnicy.
2. Zbroja, bumerang...
3. Laserowe działo.
4. Strażnicy.
5. Audio Card.
6. Mistrzowie magii.
7. Lord Daleth.
8. DNA sampler unit.
9. Guardian.
10. NetWork.

naty, maski przeciwpylowe, bombę (demolition pack) i wtyczkę (Composite key plug) oraz kolejną windę prowadzącą na najniższe piętro kopalni. Znajdziesz tam magiczny hełm (Ceremonial helmet) i magiczny naszyjnik (Amulet of Domination). Wnęki w ścianach kryją urządzenia służące do ładowania (recharger devices), każde oznaczone jednym ze słów: I, AM i WHAT. Aby naładować baterię, musisz wybrać odpowiednią kombinację (kolejność ładowania poszczególnymi urządzeniami). Brzmi ona "I AM WHAT I AM", a dowiedzieć się o niej możesz w pomieszczeniu na końcu drugiej odnogi (aby do niego wejść, musisz za sobą zamknąć drzwi wejściowe); po włożeniu kryształu do dziury w stoliku pojawi się hologram przedstawiający kapłana ToxicWaste - wypowie on m.in. wyżej wymienione słowa. W trzeciej odnodze znajdziesz siekiere (Large battle-axe), a dalej zamontowane w ścianie pewne urządzenie (Composite assembling unit). Włóż do niego wtyczkę i załadowaną baterię, a otrzymasz klucz (Composite key). Ostatnia odnoga to korytarz również z szeregiem bocznych odgałęzień. Otwórz pierwsze z prawej za pomocą AreaGate i na jego końcu włóż do otworu klucz. Następnie otwórz pozostałe odnogi - wtedy będziesz mógł poradzić sobie z drzwiami na wprost. Za nimi znajduje się kolejna, tym razem ognioodporna brama, a za nią już tylko mur. Użyj świda i zrób dziurę w ścianie, a następnie wsadź w nią ładunek wybuchowy. Później szybko się wycofaj i zamknij drzwi (chyba wiesz które). Kopalnia zatrzęsie się od eksplozji, a zamiast muru będzie widoczny dalszy kory-

tarz. Teraz włóż maski przeciwpylowe (jest ich o jedną za mało) i wkrocz w obszar napromieniowany (zaczyna się od zakrętu). Teraz czeka Cię szybki bieg do kryjówki mutantów połączony z częstymi zmianami masek - zawodnik jej pozbawiony w szybkim tempie traci vitality. Z wnętrza w ścianie zabierz granatnik, a za kolejnym zakrętem możesz znaleźć szóstą maskę, ochronny skafander (ForceField Generator) i kask górniczy (nie zalecamy). Dalej dotrzesz do drzwi, za którymi czeka Cię rozprawa z gromadą Lycanthropes. Po walce biegnij do północnej części pomieszczenia, gdzie znajdziesz broń i wnuka Miracha - Angola (za kolejną bramą). W tym momencie zaczyna się odliczanie i musisz się zacząć spieszyć podwójnie - z powodu radiacji i umierającego chłopca. W gabinecie medycznym czeka Mirach i po dostarczeniu tam Angola wstrzykuje mu antidotum. Następnie możesz wysłuchać, co ma Ci do powiedzenia (są to bardzo ważne rzeczy). Po pogawędce skieruj się windą na poziom wyżej - tam znów spotkasz Coralla, tym razem niestety będziesz musiał stoczyć z nim bitwę - jego umysł i ciało opanował Twój wróg - The Unborn. Po walce po raz ostatni spotkasz PearlBlood, która wyprowadzi Cię z kopalni. Teraz udaj się do zamku Lorda Daletha.

FORT NIGHTFALL

Od wejścia idź w prawo; po chwili napotkasz oddział insektoidów, strażników fortu. Są oni wytrzymali i bardzo silni, a poza tym dysponują dobrą bronią. Po zrobieniu z nich placzków na ścianach podnieś leżący na

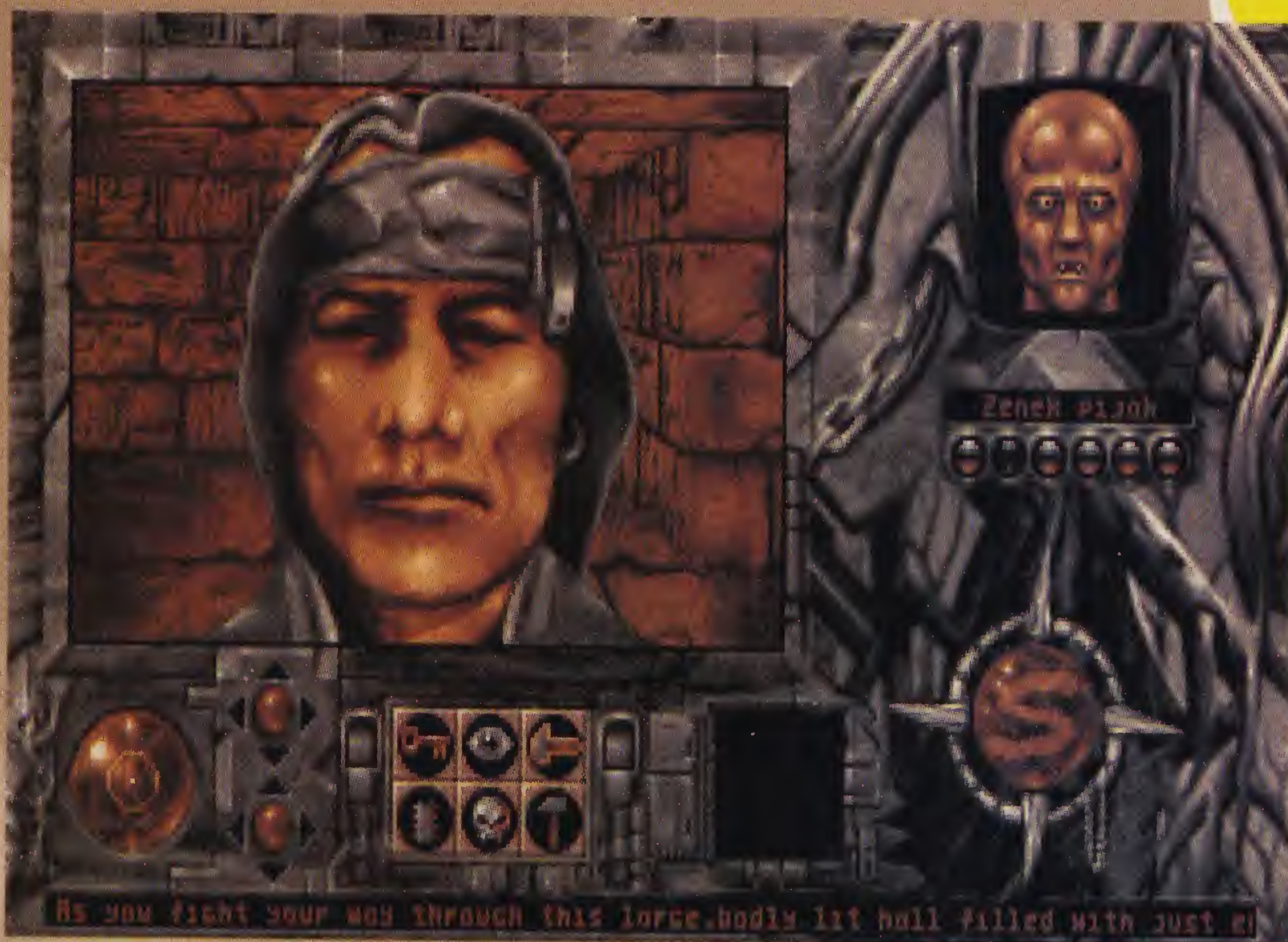
podłodze klucz (Commanding Hall key) i ruszaj na dalsze zwiedzanie. We wschodniej części zamku znajdują się dwa składy otwierane poprzez nadeptanie na płyty w przeciwnych wnekach. W pomieszczeniach tych znajdziesz kilka przydatnych rzeczy. Idąc w dalszą drogę, czeka Cię kolejna potyczka z insektoidami, po których zostanie karta dźwiękowa (Audiocode-card). Teraz wróć do wyjścia i skieruj się od niego w drugą stronę. Skręć w lewo i w NetWorku (hasło MURDER) odczytaj z pliku "security update" aktualną kombinację liczb (01071973). Następnie idź do Commanding Hall (otwierając go kluczem) i w urządzeniu na jego końcu zakoduj kartę podaną kombinacją. Teraz wróć na miejsce swojej ostatniej walki i śmiało wejdź w korytarz po lewej. Drzwi za Tobą się zamkną, to samo się stanie z trzema bramami przed Twoim nosem. Użyj Audiocode-card na drzwiach o kodzie odpowiadającym temu w karcie (brama na lewo) i idź dalej. Po chwili staniesz twarzą w twarz z trzema bardzo groźnymi magami (WitchMasters of Cornivore) pilnującymi dużego pomieszczenia z zamkniętymi drzwiami za końcem. Po czarownikach zostanie mały klucz (Chamber key), który pasuje do bramy w północnym korytarzu fortecy. Za nią, po przebyciu krętego tunelu spotkasz Lorda Daletha, jednego z najpotężniejszych Mediatorów w Imperium. Ciężko go pokonać, choć będzie on sam jeden w pokoju. Po walce podnieś miecz (balanced broad sword) i klucz do laboratorium. Tam też musisz teraz iść. W środku znajdziesz urządzenie służące do pobierania próbek kodu genetycznego (DNA-sampler unit) - wróć z nim do trupa Daletha i pobierz próbkę jego ciała. W drodze powrotnej czeka Cię walka z nagle zmartwychwstałym władcą NightFall, lecz łatwiej go teraz zabić niż za pierwszym razem. Następnie wróć do strzeżonego niegdyś przez magów pomieszczenia i otwórz DNA-samplerem ostatnie zamknięte drzwi. Za nimi znajdziesz relikwię - The Guardian. Weź ją i ruszaj do wyjścia.

TOWER OF NEON

Zamek znajduje się na szczycie góry w prawym górnym rogu mapy krainy. Pierwsze pomieszczenie, jak w przypadku kopalni, również stanowi zagadkę - jest bez innego wyjścia. Znajdziesz w nim wprowadzić aż pięć drzwi na wprost wejścia, ale wszystkie one stanowią dla Ciebie zaporę nie



do przebycia, ponieważ są zamknięte na głucho. Rozwiązanie także przychodzi po jakimś czasie - tym razem jest to kobieta o tajemniczym, władczym wyglądzie, która prowadzi Cię do pokoju gościnnego i nakazuje czekać na jej powrót. Obiecanki cacanki! Laska już nie wróci, więc sam musisz się pofatygować do wyjścia. Za drzwiami niestety stoją strażnicy, którzy odsyłają Cię spowrotem do pomieszczenia. Dopiero trzecia próba wyjścia daje rezultaty - strażnicy (w postaci zombi) atakują Cię wtedy i musisz ich pokonać, aby wybrać się w dalszą drogę. Po chwili stajesz w szerokim korytarzu zawierającym jeszcze pięć innych pokoi podobnych do Twojego. W dwóch z nich znajdziesz pierścienie mocy (Stimulator braces) oraz bumerang. W ostatnim na lewo spotkasz ranego człowieka - jest nim Archon Darley, jeden z Mediatorów Neonu. Pogadaj z nim, a poda Ci parę ważnych informacji. Między innymi skieruje Cię do pewnego ukrytego za iluzyjną ścianą pomieszczenia, z którego musisz mu przynieść specjalny dysk-kłucz (PalmPrint key). Owa iluzyjna ściana znajduje się w południowo-wschodniej części dużego holu, na jaki natrafisz, zwiedzając wnętrze pałacu. Pomieszczenie z dyskami zastaniesz obłożone przez kolejną armię truposzów, tym razem pod dowództwem Two-



jej tajemniczej przewodniczki (nazywa się ona Chamelea i tak nawiasem mówiąc również nie żyje i to już od czterdziestu lat). Po walce wróć do Archona obłożony lupami... tfu! lupami, a oprócz klucza PalmPrint stanowią je: kolejne pierścienie, Talizman Snów, klucz do Sanctum, kusza i strzały. Podaj Darley'owi jego dysk, a uaktywni go i zwróci Tobie. Potem każe Ci iść do Sanctum na spotkanie z Archonem Monterey'em i pokrótce wyjaśni Ci drogę. Wejdź do windy w południowo-zachodniej części dużego ho-

lu, a potem idź cały czas prosto. Po-
przez kolejne teleporty dojdiesz do
drzwi, które otwórz kluczem (Sanctum
key). Potem czeka Cię długi marsz
przez czworoboki korytarzy do znaj-
dującego się w ich centrum pomiesz-
czenia. W bezpośrednio obiegającym
je tunelu znajdziesz wnękę z okrąg-
łym otworem - włóż do niego Palm-
Print key. Teraz możesz wejść do
wnętrza Sanctum. Tam oprócz Mon-
terey'a spotkasz atakującego go Anio-
ła Śmierci, którego oczywiście mu-
sisz zabić (a cwana z niego bestyja).
Potem Archon poda Ci miejsce, z któ-
rego możesz się dostać do Unborn'e-
go i teleportuje Cię do wyjścia.

TRESHOLD OF DARKNESS

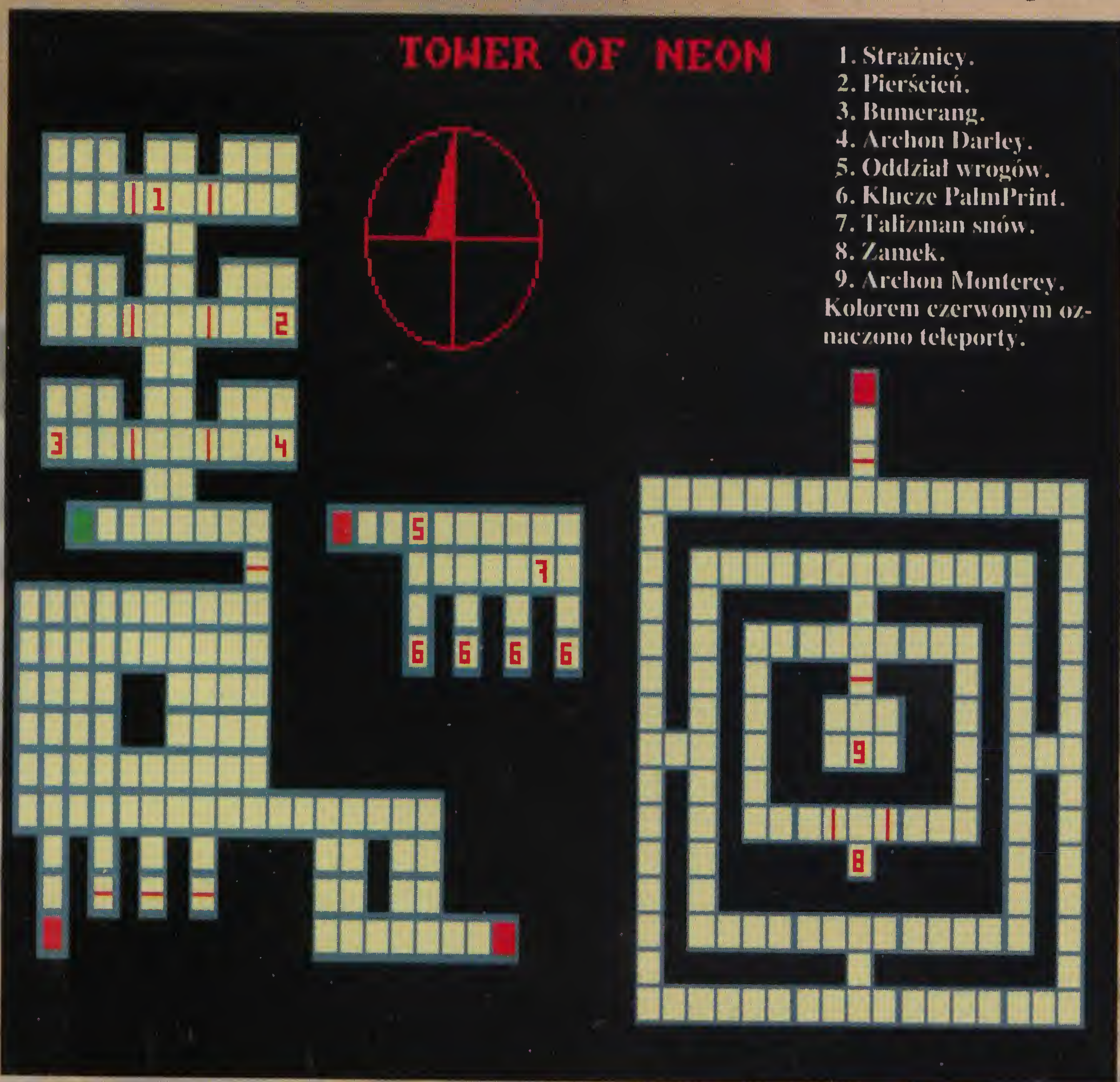
Miejsce to znajduje się w małej
jaskini po zachodniej stronie wulka-
nu. Guardian przeniesie Cię tunelem
energetycznym do fortecy Nienarod-
zonego Boga, z którym stoczysz os-
tateczną walkę. Gdy ją wygrasz świat
będzie wolny.

THE END.

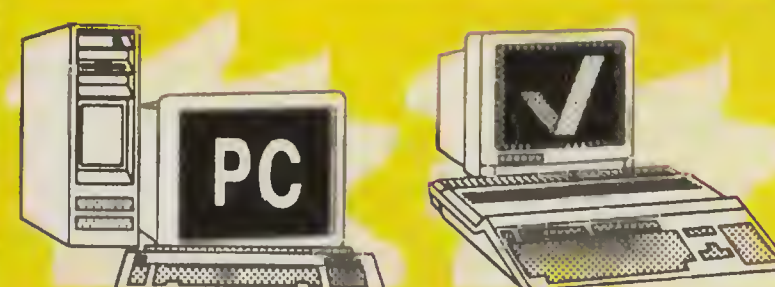
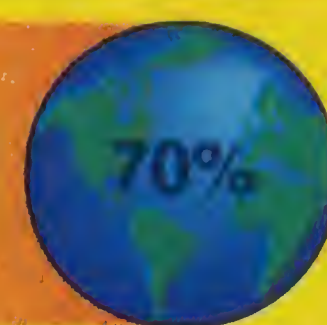
Gandalf
Ś.P. Benny Bill

TOWER OF NEON

1. Strażnicy.
 2. Pierścień.
 3. Bumerang.
 4. Archon Darley.
 5. Oddział wrogów.
 6. Klucze PalmPrint.
 7. Talizman snów.
 8. Zamek.
 9. Archon Monterey.
- Kolorem czerwonym ozna-
czono teleporty.



ROLE - PLAYING



386, VGA
SoundBlaster

1 MB RAM



Producent: Millennium

Jeśli znudziły Wam się tradycyjne przygodówki, radzę sięgnąć po niepowtarzalnego i bardzo oryginalnego **Robin Hooda**. Legenda sławnego banity została tym razem potraktowana w sposób komiczny, a nasza niezależność doprowadza do wielu zabawnych sytuacji. Program ten pojawił się na rynku przed trzema laty, a więc nie należy do nowości. Jest jednym z tych, w które gramy dla czystej przyjemności i ukończenie go nie oznacza odłożenia na półkę.

Gra przenosi nas kilkaset lat wstecz, do malowniczej krainy, w której żył i walczył angielski kuzyn Janosika - Robin Hood. A było to tak: pewnego razu nasz tytułowy bohater zorganizował małe party w swoim zameczku. Była muzyka, tańce, dobre jedzenie, aż tu nagle okrutny Szeryf z Nottingham wyprosił go niegrzecznie z jego posiadłości. Przyjaciele rozeszli się do domów, a biedny Robin został sam przed murami zamku, który w tej chwili już nie należał do niego. Na upartego mógłby spróbować wejść do niego z powrotem, ale tępą Szeryf każe go za to powiesić. Co robić? Weźcie do ręki myszę i spróbujcie pomóc biedakowi.

Z lewej strony ekranu znajdziemy wszystkie potrzebne nam funkcje. Siedem malutkich ikon oznacza czynności, które może wykonywać Robin. Od góry:

LUK - strzał (z łuku, ma się rozumieć).

MIECZ - atak na wybraną osobę.

OKO - poszerzenie widoczności terenu.

SERCE - bieg.

USTA - rozmowa (nie mamy wpływu na treść).

OTWARTA DŁOŃ - ofiarowanie pieniędzy.

PIEŚĆ - ograbianie podróżnych.

Obok znajduje się podłóżny wskaźnik określający nasze kwalifikacje na bohatera, zaś poniżej cztery strzałki, za pomocą których poruszamy naszym "rozbójnikiem", liczba posiadanych pieniędzy oraz głowa Robina. Po naciśnięciu na tę ostatnią ikonę pojawia się plansza z zestawieniem cech "właściciela" głowy. Są to od góry: wytrzymałość, siła, ilość pieniędzy oraz cechy osobowe: tchórz/odważny, pesymista/optymista, nikczemnik/bohater. Poprzez ingerowanie w życie niektórych obywateli możemy pozyskać dodatkowych siedem ikon. Przykładowo, odwiedzając Herna otrzymujemy kryształową kulę, która pełni funkcje dynamicznej mapy. Przedmiot ten, jak również sześć pozostałych, nie jest niezbędny, ale staje się dużym ułatwieniem w osiągnięciu celu.

Na początek najlepiej pozwiedzać okolicę i zapoznać się z położeniem wiosek, klasztoru i kilku pojedynczych domków. Nawiasem mówiąc, twórcy programu postarali się, kreując malowniczy i pełen szczegółów trójwymiarowy widok Sherwood.

Każdy obywatel zaprzątnięty jest swoim prywatnym życiem, ma własne problemy i inaczej reaguje na obecność Robina. W grze występuje kilka różnych klas ludności, przy czym obywatele należący do tej samej klasy są jednakowego wyglądu, a jeśli natkniemy na jakiegoś odmienca, to znak, że odgrywa on ważniejszą rolę w naszej przygodzie i warto się nim bliżej zainteresować.

Więc co właściwie mamy robić. W skrócie powinno wyglądać to tak: Robin z Loxley po nieuczciwym odebraniu mu zamku postanowił odegrać się na Szeryfie. Widząc nędzę i ucisk wieśniaków, pomagał im w miarę swoich możliwości, a oni nazwali go bohaterem. Nie działał przy tym w pojedynkę. Do jego paczki przystali: Mały John, Szkarłatny Will i Brat Tuck, na których pomoc mógł zawsze liczyć. Jego serce należało do Marion, z którą spotykał się ukradkiem za plecami Szeryfa. Pewnego dnia, jako regionalny heros, wparował do zamku z przyjaciółmi i pozbawił życia Szefa (czyt. Szeryfa) i jego bandę (czyt. żołnierzy). Po zobaczeniu sekwencji końcowej zresetował komputer i odłożył dumnie dysk do pudełka. Przecież został Księciem Złodziei.

Muszę zaznaczyć, że nie należy się zbyt sugurować obejrzanymi filmami, ponieważ w grze występuje kil-





ka inowacji. Do nich należy np. gadający smok, który mieszka sobie w pieczarze i od czasu do czasu pożera kilku wieśniaków (przyroda sama potrafi sobie poradzić ze zbyt wysokim poziomem ludności). Aż miło popatrzeć, jak żołnierze biorą nogi za pas, gdy tylko zobaczą tę kreaturę. Niestety, nasz bohater nie wyrobił sobie u nich takiego autorytetu i przy wszelkiej próbie przemocy zostaje aresztowany, a następnie zaprowadzony przed oblicze Szeryfa. Jego decyzja brzmi zawsze "HANG HIM", co znaczy - powiesić go. Ostatnią deską ratunku pozostaje droga do szubienicy. Mamy dwa wyjścia. Jeśli posiadamy wystarczającą ilość gotówki, możemy spróbować przekupić normńskiego żołnierza albo też użyć naszego mieczyka, a następnie brać nogi za pas (włączając ikonę serca). Nie radzę z nikim walczyć mieczykiem dłużej niż kilka sekund, ponieważ Robin wbrew przekonaniu nie jest doskonałym wojakiem i taki pojedynek kończy się jego śmiercią. Znacznie mocniejszym atutem banity jest jego łuk - możemy nim powalić każdego przeciwnika, ale należy

pamiętać, że z chwilą popełnienia jakiegokolwiek zbrodni jesteśmy poszukiwani przez żołnierzy.

Aby wesprzeć finansowo wieśniaków, najlepiej po prostu "pożyczyć" od kogoś trochę gotówki. W tym celu powinniśmy odszukać bogatych kupców (ubranych w zielone płaszcze) i poprosić ich o oddanie sakiewki. Reakcja podróżnego w tym momencie jest taka, że ucieka on co sił w nogach, a naszym zadaniem jest go złapać. Nie radzę robić tego na oczach żołnierza, który w takiej sytuacji będzie próbował nas powstrzymać.

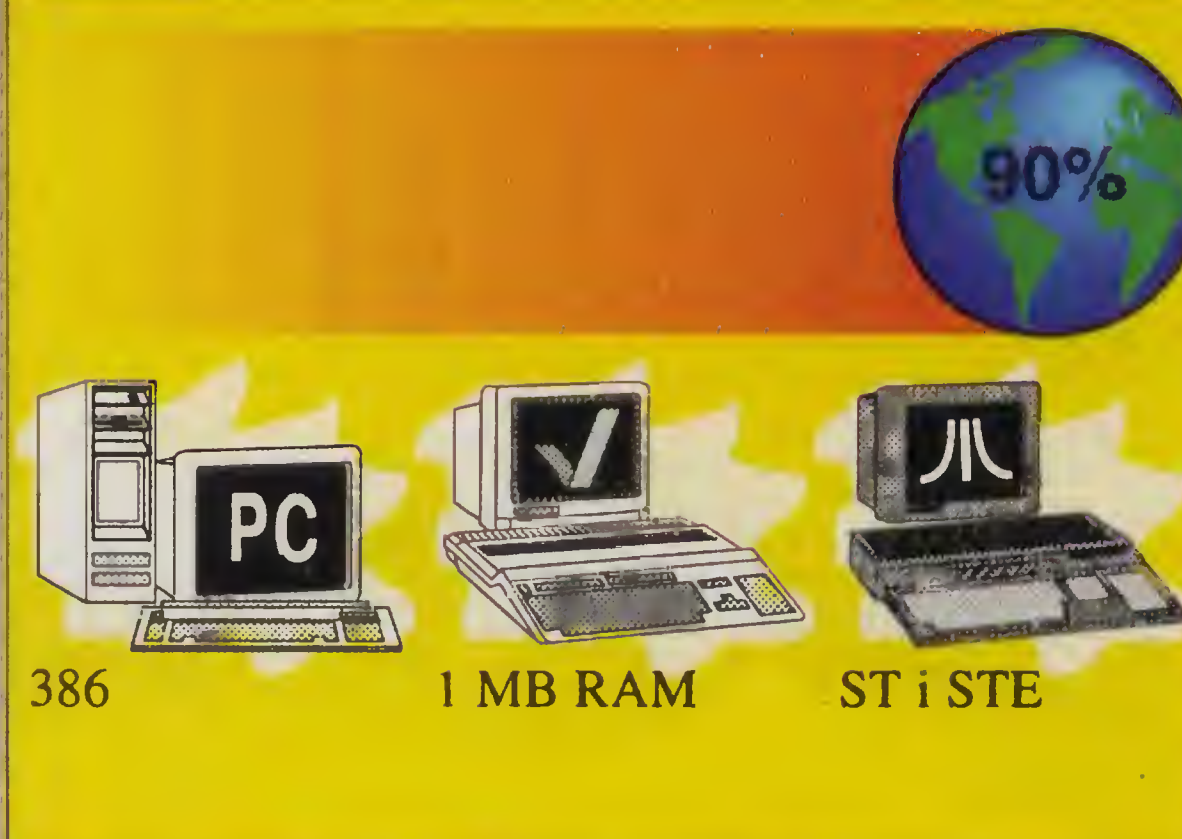
Należy pamiętać, że ikony serduszka powinno się używać tylko w ostateczności, ponieważ zbyt częste przemęczenie powoduje stopniowy spadek sił Robina, a w końcowym efekcie jego tragiczną śmierć. Oczywiście, utracone siły możemy uzupełniać. Co dodaje mężczyźnie sił do dalszej walki, powinniście domyśleć się sami.

Sądzę że wszyscy Robin Hoodzi poradzą sobie z wypędzeniem niedo-

brego Szeryfa, co nie jest rzeczą trudną; zresztą istnieje kilka sposobów osiągnięcia celu. Jeśli już tego dokonamy radzę zagrać jeszcze raz, aby spróbować swoich sił w osobie parzywego nikczemnika mordującego kogo popadnie (dozwolone od lat 18!). Wymaga to nadzwyczajnej przebiegłości i sprytu, ponieważ często organizowane są na nas obławy z udziałem kilku żołnierzy. Mój rekord to utrzymanie się przy życiu przez trzy lata i powalenie dwudziestu siedmiu osobników gatunku homo sapiens (ale nikomu o tym nie mówcie).

Przemysław Ścierański

PRZYGODOWA





Producent: Sierra

Firma **Sierra** swoją pozycję ugruntowała w mrocznych i zapomnianych już czasach, wydając grę *King's Quest*. Był to wtedy hit sprzedany w ogromnych ilościach. Przypomnę, że w tym czasie **Sierra** była na skraju bankructwa i dopiero nowy (oczywiście wtedy) komputer, jakim był IBM, otworzył drogę do sukcesów kalifornijskiej firmie. Fani przygódówek czekali na kolejne części, których łącznie jest sześć. Tę najnowszą (tzn. szóstą) chciałbym tu bliżej przedstawić.

Przypomnę, że nowy interface (ikony zamiast "wklepywania" poleceń z klawiatury) został zastosowany w części piątej i tutaj nie uległ zmianie. **KQ 6** jest (jak na razie) największym kasowym sukcesem kalifornijskiej firmy **Sierra**. Pierwotnie ukazał się on w wersji PC-towskiej, a firma nie zapowiadała wydania tej gry na Amigi. Tłumaczono to tym, że w Amidze twardej jest mało rozpowszechnionym urządzeniem w przeciwieństwie do pecetów. Na szczęście obietnic tych nie dotrzymano i również amigowcy mogą pograć w tę grę, chociaż nie zobaczą intra i będą musieli "wachlować" dyskietkami (chyba, że mają twarde dyski).

W pięciu pierwszych częściach bohaterem był sir Graham, który wreszcie odszedł na emeryturę. Zastąpił go młody książę Aleksander. Z intra dowiadujesz się, że zły wyzyr zamierza poślubić księżniczkę Cassimę, mimo że panna młoda nie chce mieć takiego męża. Cassima prosi o pomoc Aleksandra, który natychmiast zbiera dzielną załogę, wsiada na statek i wyrusza z odzieczą. Księżniczka więziona jest na Wyspie Korony, która wchodzi w skład archipelagu Zielonych Wysp. Kiedy statek dopływa do miejsca, w którym więziono księżniczkę, rozszalała się

burza i okręt zatonął. Aleksandra wyrzuciły na brzeg litościwe fale. W tym momencie zaczyna się zabawa. Musisz odpowiednio pokierować księciem tak, aby uratował Cassimę. Wiedz, że nie będzie to zadanie łatwe - ten quest jest znacznie rozbudowany i trudniejszy od swoich poprzedników.

Uwaga! Nie podam w tym artykule pełnego rozwiązania - pomęczcie się trochę sami! Poniżej znajdziecie tylko pierwsze kroki i kilka dobrych rad.

Ocknąłeś się na plaży niczym Robinson Crusoe, tuż obok wraku Twojego statku, ale na szczęście to podobieństwo sytuacji jest pozorne - wyspa jest zamieszkała. Podnieś swój pierścień (służy za "legitymację" - karta ID) i przesun belkę, pod którą znajdziesz szkatułkę. Otwórz i opróżnij ją (miedziana moneta). Udaj się drogą do góry, a przy rozwidleniu w prawo do zamku wezyra. Pokaż strażnikom pierścień, a zostaniesz wpuszczony do środka. Po krótkiej, aczkolwiek "owoc-

nej" rozmowie z wezyrem zostaniesz odprowadzony do wyjścia, a strażnicy otrzymają zwięzłe instrukcje dotyczące Twojej osoby. Już nigdy nie będziesz mógł tutaj wejść! Bądź jednak spokojny - dzięki temu dowiedziałeś się, gdzie jest Cassima. Swoje kroki skieruj teraz do miasteczka, gdzie zamień monetę na blaszanego słowika. W księgarni możesz pogadać z właścicielem i wzbogacić się o książkę i wiersz miłosny. W lombardzie trzeba również wymienić pierścień na mapę, dzięki której możesz swobodnie przenosić się między wyspami (prom jest nieczynny, gdyż wezyr zabronił jego używania). Powinieneś teraz pójść na pomost i pogadać z przewodnikiem, od którego należy wziąć króliczą łapę, a potem... nie, nie będę Ci odbierał satysfakcji przejścia gry samemu i w tym momencie przerwę opis przejścia.

Dla mniej cierpliwych podaję kilka rad i wskazówek. Uwaga, przeczytanie ich nie jest karalne, ale może zepsuć zabawę!

Na Wyspie Cudów poczytaj ostro-dze książkę, a gdy zaczniesz ziewać, wyjmij z jej wnętrza perłę i szybko się ulotnij, jeśli nie masz następujących przedmiotów: kwiatka, słowika, miętusa, króliczej łapki oraz atramentu.

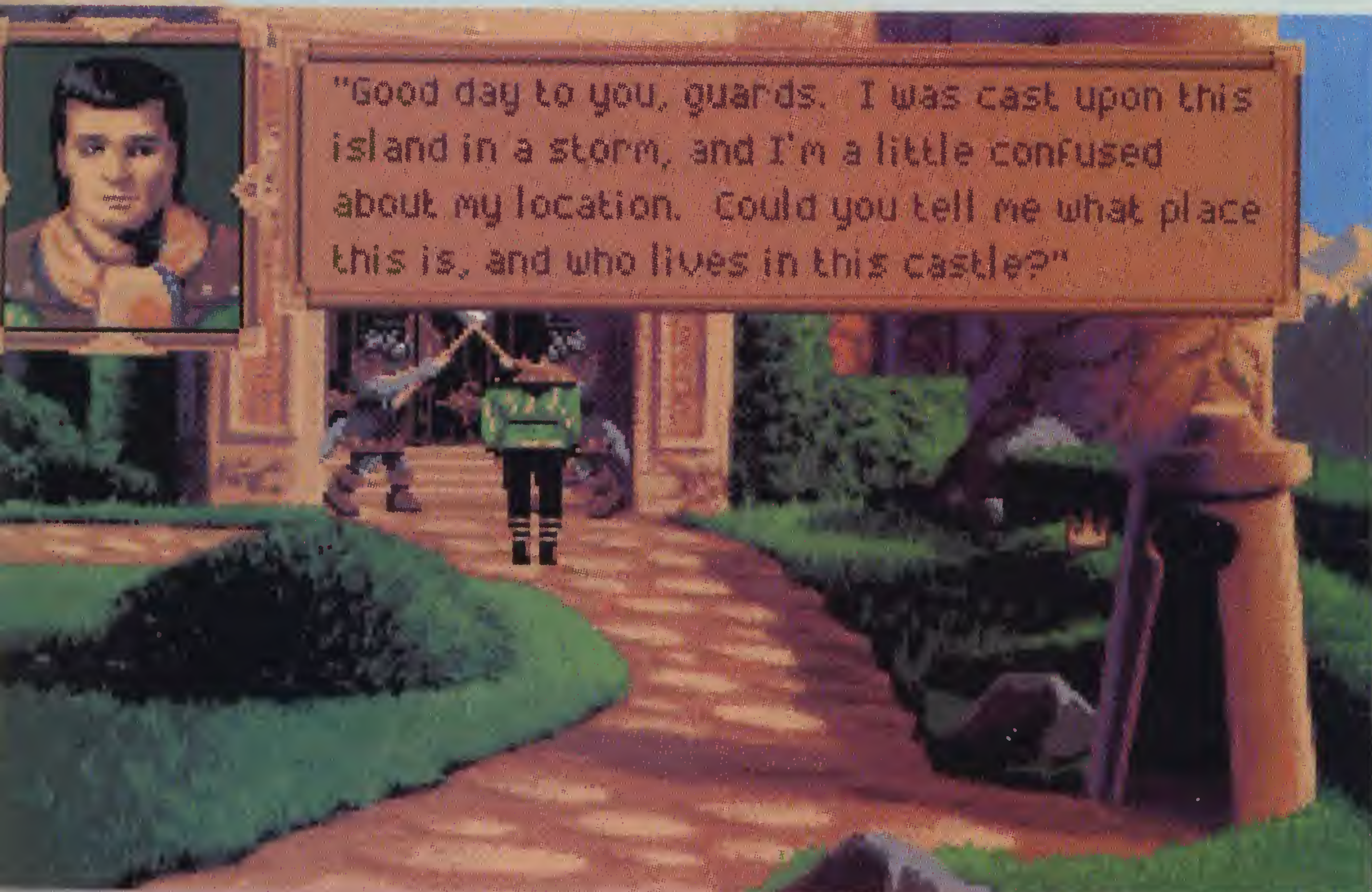
Perłę wymień na pierścień.

Jeżeli uspokoisz gnomy pilnujące Wyspy Cudów (za pomocą znanych Ci, wymienionych już przedmiotów), to zbierz: podgniętego pomidora (mni-am!), lodowatą główkę kapusty (bleee!) i szal (ohyda). Porozmawiaj z figurkami szachowymi.

Mapę uaktywniaj tylko nad morzem.

Na Wyspie Bestii nie przechodź furtki, dopóki nie będziesz miał tarczy (jest w labiryncie Minotaura).





"Good day to you, guards. I was cast upon this island in a storm, and I'm a little confused about my location. Could you tell me what place this is, and who lives in this castle?"

W labiryncie można bardzo łatwo się pogubić, dlatego często nagrywaj stan gry, a jeżeli nie masz tam cegły, to koniec - tylko za jej pomocą możesz unieszkodliwić pułapkę z opadającym sufitem.

Do pokonania Minotaura potrzebny jest szal. Zabaw się z Minotaurem w corridę, stojąc za ognistą dziurą (przenośna dziura w ścianie, podejrzuj jak byk przechodzi tajnym przejściem w dywanie).

Nie daj się skusić na jagody na Wyspie Św. Góry - są zatrute; w norze jest jeszcze mięta, do której zdobycia potrzebny jest kaganek.

Aby dostać się na zamek, musisz mieć strój służący, który otrzymasz po odczarowaniu Bestii (aby dostać się do niego, musisz przejść z tarczą w rękę przez furtkę i kosą wyciąć rośliny torujące drogę).

Aby zdobyć kosę, musisz "tylko" odwiedzić Wyspę Mgieł.

Do odczarowania bestii potrzeba róży i pierścienia, które daj służącej

na Wyspie Korony (wypij przedtem napój "Drink me", bo zmienisz się w zwierzę).

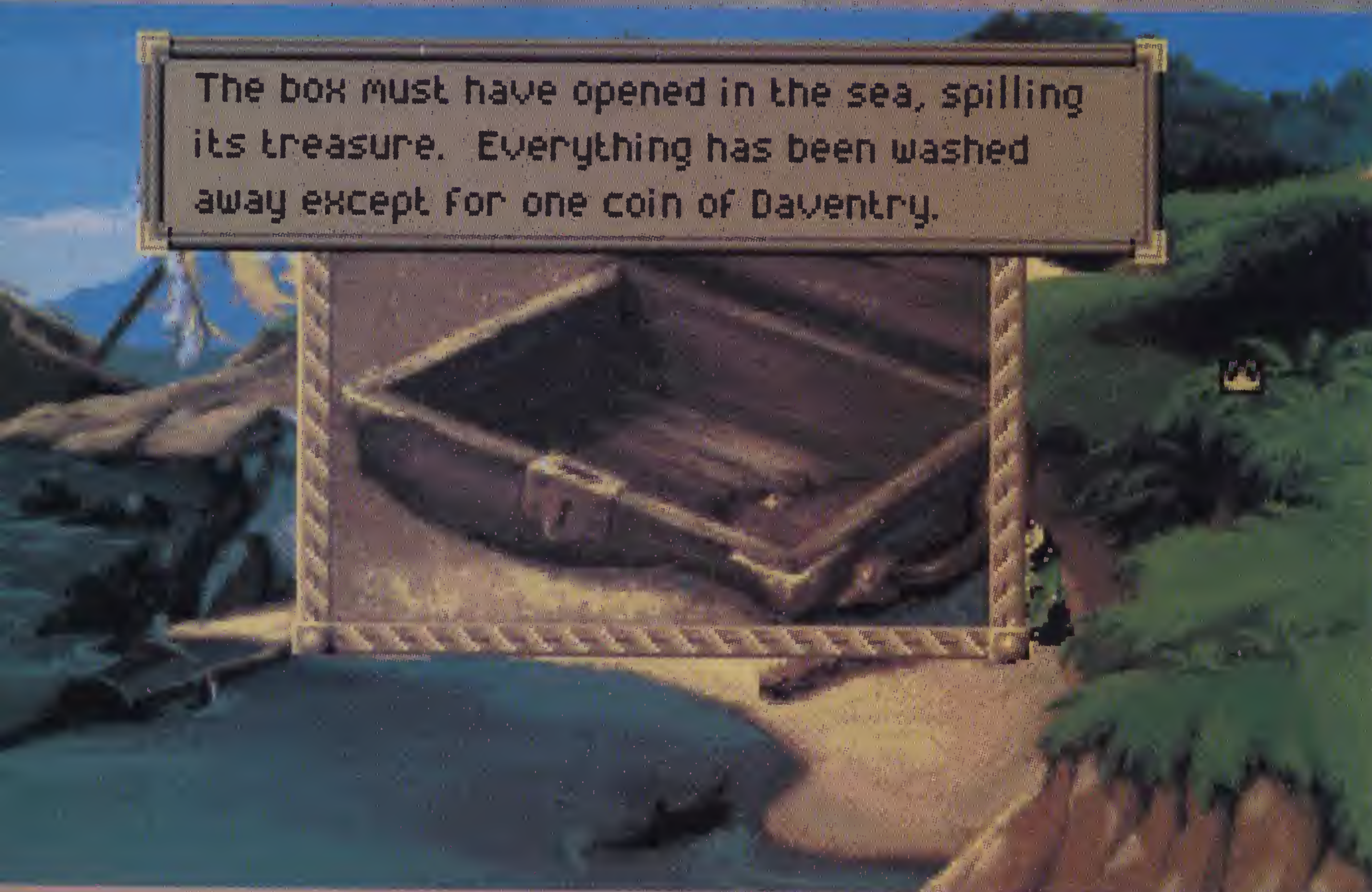
To już wszystko w kwestii formalnej. Jako ciekawostkę podam, że istnieje inna droga do zwycięstwa, jednak jest ona znacznie trudniejsza. Dla tych, którzy już tę grę przeszli i chcieliby przeżyć kolejną fascynującą przygodę z księciem Aleksandrem, zamieszczam poniżej kilka wskazówek.

Potrzebujesz zaklęcia deszczu (przepis jest w Księdze Czarów), które uratuje Cię, kiedy druidzi zaczną Cię podsmażać.

Inny czar przywołuje czarnego rumaka, który zawiezie Cię do Krainy Śmierci, gdzie zagraj na "cymbałkach" i dyskretnie zabierz klucz, który wypadnie jednemu z kościotrupów.

W Królestwie Nieboszczyków pokaż bilet i przywłaszcz sobie rękawicę martwego rycerza.

Aby dotrzeć do Władcy Śmierci, podaj czaszce hasło: "love".



The box must have opened in the sea, spilling its treasure. Everything has been washed away except for one coin of Daventry.

Władcy Trupów rzuć rękawicą w twarz i pokaż lusterko.

Do zamku wejdiesz, malując drzwi czarodziejską farbą na murze.

Na zakończenie pamiętaj, aby wszystkie napotkane czarodziejskie przedmioty bezwzględnie zbierać!

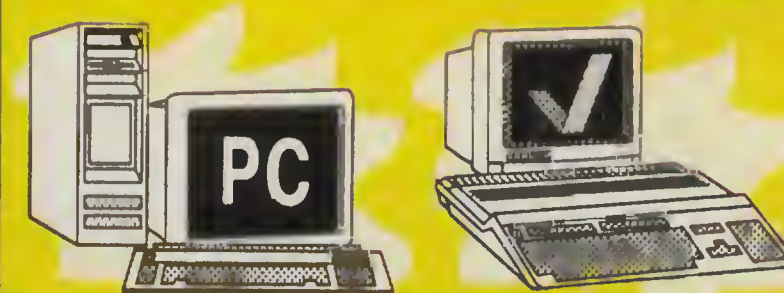
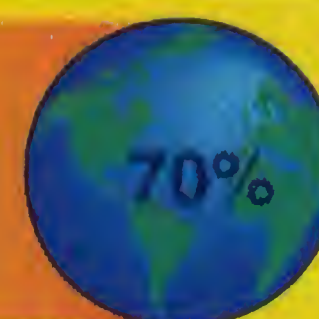
Podsumowując, gra nie wnosi niczego nowego do kolekcji **King's Questów**. Osobiście wolę piątą część, ale może to przez sentyment. Program ten nie szokuje rozwiązaniami graficznymi czy muzycznymi i użytym interfacem - jest po prostu kolejną, dość dobrą przygodówką Sierry. Sam nie przepadam za produktami tej firmy, gdyż większość z nich jest niemal taka sama. Nawiasem mówiąc, myślę, że gry adventure są najszybciej rozwijającym się rodzajem programów, ale głównie (niestety) pod względem ilościowym.

Nie chcę nikogo tu zniechęcać do opisywanej gry, jednak przy ocenianiu **KQ 6** radzę się przyjrzeć serii **Goblins**, która jest chyba najlepszą przygodówką pod słońcem pod względem grafiki, muzyki i interfejsu. W tym ujęciu różnica poziomów jest spora. Niemniej **King's Quest 6** to na pewno kawał solidnej zabawy i polecam tę grę każdemu, kto lubi dobre przygodówki.

Tomasz Dominiak



PRZYGODOWA



386

1 MB RAM



Producent: Dynamix/Sierra

Nie minęło wiele czasu od pierwszego lotu braci Wright, aby i lotnictwo zostało zmilitaryzowane. Z początku samoloty w armiach przyjęły rolę obserwacyjno-rozpoznawczą, a walki między nimi ograniczyły się do wymiany strzałów z pistoletu. Później ktoś stwierdził, że można strzelać nie tylko do pilota, ale także do maszyny. Do tego pistolet już nie wystarczył i niezwłocznie na pokładach aeroplanów zamontowano karabiny maszynowe. Następnie w roku 1911, podczas wojny trypolitańskiej, Włosi znaleźli zależność między samolotem, a walkami na lądzie poprzez wynalezienie bomby lotniczej. Natomiast związek lotnictwa i marynarki zauważyli Brytyjczycy podczas bitwy jutlandzkiej w roku 1916.

Tak w skrócie przedstawia się historia postępu w lotnictwie wojskowym do I wojny światowej.

Powyższy wstęp odpowiednio wprowadza w temat gry pt. **Red Baron**, czyli zabawy w I wojnę światową w powiet-

rzu. Twórcą tego programu jest ekspert od symulatorów lotniczych - firma **Dynamix**. Programiści z tego zespołu zasłynęli z tak znanych symulatorów jak : *A-10 Tank Killer*, *Aces of the Pacific* czy *Aces over Europe*.

Menu jest nadzwyczaj przejrzyste i komunikatywne. Wystarczy tylko niezbędny zasób słów angielskich, by swobodnie po nim się poruszać. Jest przy tym obszerne, co w połączeniu z prostotą obsługi stanowi zaletę programu.

Sterowanie samolotem ze względu na okres, w którym latasz, jest bardzo łatwe. Manewrujesz kursorami, szybkość ustalasz odpowiednimi cyframi od 1 do 9 (1- ciąg jałowy, 9 - ciąg pełny). Równie prosta jest obsługa karabinów (spacja - przycisk spustowy). Widoki tradycyjnie zmieniasz klawiszami funkcyjnymi (enter - zmiana na widoki zewnętrzne). Deska rozdzielcza Twojego samolotu jest wyposażona, jak przystało na pierwszą wojnę światową, bardzo ubogo. Opis wszystkich przyrządów po-

kładowych jest raczej zbędny, gdyż chyba każdy wie, co to kompas i wskaźnik paliwa.

Na koniec chciałbym jeszcze ogólnie zaprezentować wady i zalety wszystkich samolotów dostępnych w grze. Przedstawiana maszyna będzie opatrzona oceną dotyczącą przede wszystkim zwrotności maszyny czyli jej szybkości reakcji na polecenia steru. W skład charakterystyki wchodzić będzie także prędkość maksymalna w locie poziomym oraz ilość karabinów. Każdy samolot otrzyma również ocenę ogólną (od 1 do 10), głównie po to, aby ułatwić Ci wybór danego spośród nich przed każdą misją.

SAMOLOTY NIEMIECKIE (German Air Service)



1. *Albatros D. Va* - Zwrotność: płynna (9). Prędkość: 130 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 8.



2. *Fokker Eindeckers* - Zwrotność: średnio (5). Prędkość: 100 mil/h. Karabiny: 1. Ogólnie: 6.



3. *Albatros D. II* - Zwrotność: płynna (8). Prędkość: 100 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 5.



4. *Albatros D. III* - Zwrotność: bardzo dobra (9). Prędkość: 110 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 7.



5. *Fokker Dr. I* - Zwrotność: niezła (7). Prędkość: 125 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 7.



6. *Pfalz D. III* - Zwrotność: płynna (8). Prędkość: 110 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 8.





7. *Fokker D. VII* - Zwrotność: bardzo płynna (10). Prędkość: 130 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 10.

SAMOLOTY BRYTYJSKIE (British flying Corps)



1. *Morane Bullet* - Zwrotność: słaba (3). Prędkość: 100 mil/h. Karabiny: 1. Ogólnie: 3.



2. *Aero D. H2* - Zwrotność: bardzo słaba (2). Prędkość: 100 mil/h. Karabiny: 1. Ogólnie: 2.



3. *Nieuport 17* - Zwrotność: płynna (7). Prędkość: 120 mil/h. Karabiny: 1. Ogólnie: 7.



4. *Sopwith Pup* - Zwrotność: średnia (5). Prędkość: 95 mil/h. Karabiny: 1. Ogólnie: 4.



5. *Sopwith Triplanes* - Zwrotność: płynna (8). Prędkość: 100 mil/h. Karabiny: 1. Ogólnie: 6.



6. *Spad 7* - Zwrotność: średnia (6). Prędkość: 105 mil/h. Karabiny: 1. Ogólnie: 6.



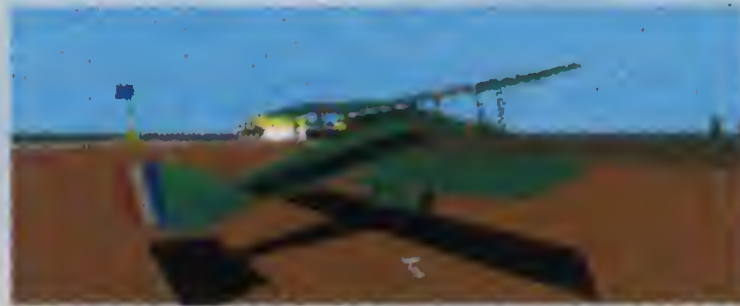
7. *S. E. 5a* - Zwrotność: płynna (8). Prędkość: 125 mil/h. Karabiny: 1. Ogólnie: 8.



8. *Sopwith Camel* - Zwrotność: dobra (6). Prędkość: 135 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 7.



9. *Spad 13* - Zwrotność: płynna (9). Prędkość: 145 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 10.



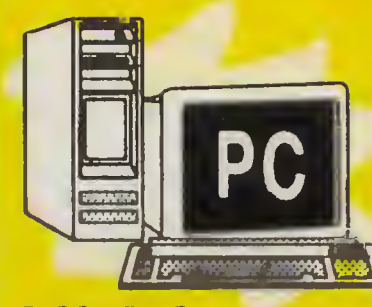
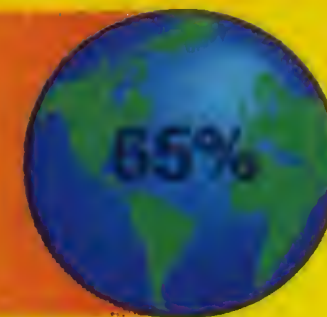
10. *Sopwith Snipe* - Zwrotność: bardzo płynna (10). Prędkość: 135 mil/h. Karabiny: 2. Ogólnie: 10.

Red Baron jest niewątpliwie ciekawym produktem. I to nie tylko z tego powodu, że dzisiaj zalicza się go do tzw. klasyki gier komputerowych. Program ten (wydany w 1991 r.) jako pierwszy potraktował poważnie walki powietrzne z okresu I wojny światowej. Już sam

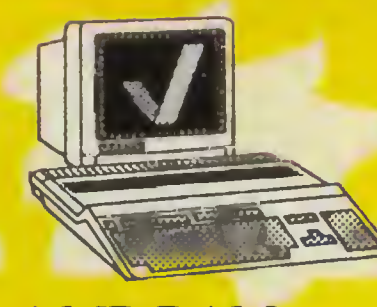
ten fakt świadczy, z jakim rodzyńkiem (w pozytywnym znaczeniu) mamy do czynienia. Zresztą najlepiej jest to sprawdzić samemu.

Łukasz Dominiak

SYMULACJA



368, VGA



1 MB RAM





małe jest piękne

ŚWIAT
KOMPUTEROWYCH

Przychodzi taka chwila w życiu, że człowiek myśli, myśli i myśli, a nic pożytecznego nie chce przyjść do łba. Albo to znak, że się za dużo pije, albo znak, że pije się za mało. Miałem w tych artykułach dzielić się z Wami swoimi wrażeniami dotyczącymi programów niewielkich acz wdzięcznych. Redakcja postawiła jednak okrutny warunek, aby gry te nie były wcześniej na łamach ŚGK omawiane. No to pisałem o *Wikingach*, *Magicznej Świecy* i *Chessmasterze*. Chciałbym przecież pochwalić i *Diunę*, i *Cywilizację*, i *Strongholda*, i pierwsze dwa *Beholdery*, i *Warlords*, i wiele, wiele innych. Ale niestety: nie wolno. Cóż więc wypada zrobić? Ot, dzisiaj udowodnimy, że małe jest piękne, stosując argument a contrario. Czyli postępując, obrażając i naigrawając się z programu dużego objętościowo, lecz myślowo miałego i źle konstruowanego. A cóż za grę wybiorę, jaki wdzięczny obiekt szyderstwa? Ku mojemu ubolewaniu będzie to role-playing i to stworzony przez firmę, która naprawdę lubię czyli *SSI*. Ponieważ jednak nie znam litości i uczucia nie mają dla mnie żadnego znaczenia, gdy przychodzi do krytyki, więc z bólem serca opluję publicznie grę, która zwie się *Ravenloft* (a powinna *Ravendolufu*). Program powstał niedawno i wydawałoby się, iż firma, która stworzyła serię *Beholdera* i *Krynnu*, a ostatnio interesujący *Stronghold*, firma, która jako jedyna ma licencję przyznaną od *Dungeons and Dragons*, powinna stale zaskakiwać - nas, graczy - nowymi, świeżymi pomysłami (a jeśli nie, to chociaż twórczo wykorzystywać stare). Od teamu takiego, jak *SSI*, wymaga się po prostu więcej, podobnie jak oczekujemy, iż genialne dziecko nie spadnie nagle do poziomu debila i nie zacznie się ślinić i seplenić. Oczywiście wszystko jest możliwe i *SSI* niestety udowadnia, iż spektakularny spadek poziomu tworzonych programów jest rzeczą, którą potrafią osiągnąć bez trudu. Wypuścili *Eye of the Beholder III*, który nie umywa się nawet do dwóch poprzednich części, ale jest jeszcze na dolnym poziomie stref średnich i można nawet bez specjalnej rozpaczy w niego pograć. Natomiast *Ravenloft* jest grą dla fanatycznych kochanków RPG lub dla zdecydowanych wrogów. Miłośnikowi role-playing bowiem będzie wszy-

stko jedno, aby tylko mógł poprowadzić bohaterów i zyskiwać punkty doświadczenia, wróg natomiast utwierdzi się w swej pogardzie dla rolplejów i potem z uśmiechem wyższości będzie mógł twierdzić, iż to gatunek gier skazany na wymarcie. *Ravenloft* należy po prostu do tych programów, którymi "sparzenie się" może początkującemu graczowi raz na zawsze obrzydzić samą ideę komputerowych role-playing. A gra zajmuje megabajtów kilkanaście (dokładnie ile, nie powiem, bo z satysfakcją skasowałem ją zarówno z dysku twardego, jak i dyskietek, ale powyżej piętnastu) i Bóg mi świadkiem, nie wiem, na co te megabajty poszły (na spacer, chyba). Bo tak: ani intro nie jest jakieś specjalne, ani grafika (co prawda w tak modnym systemie 3-D) wystrzałowa (użyłbym nawet słowa nędzna koszmaranie), ani jakiś to teatr wirtualny. Taka sobie zwyczajna gierka, która już po ukazaniu się pierwszego *Beholdera* zasługiwałaby na westchnienie litości, a w dzisiejszych czasach jest po prostu skandalem.

Oczywiście, nie da się ukryć, że nasze wymagania jako graczy ostatnio znacznie wzrosły. Apetyty nam się zwiększyły, a kto grał w *The World of Xeen* czy drugiego *Beholdera* czy nawet w *Lands of Lore*, tego nieprędko usatysfakcjonuje byle co. Ale gdyby *SSI* chociaż się starało. Gdyby próbowali. Spaść z wysokiego konia to naprawdę nie hańba (*Darklands* firmy *MicroProse*), ale spaść z leniwego i nieruchawego kuczka, to gruba przesada.

W *Ravenloft* sama konstrukcja gry jest tak samo skomplikowana, jak konstrukcja cepa. Wybierasz sobie bohatera (rasa, buźka, zawód), nabijasz do maksimum wszelkie cechy itd, a potem ruszasz w świat - czyli rzecz już znana ze wszystkich *Beholderów* czy też z *Krynnu*. Rozumiem, że spektakularną porażkę ponoszą programy, których twórcy mieli koncepcje nowe i oryginalne (*Darklands*, *Arena*, *Blade of Destiny*), ale dlaczego *SSI* nie potrafiła nawet prawidłowo skopiować własnego *Beholdera*, pozostanie dla mnie tajemnicą. Zwłaszcza, że ta sama to przecież firma, która rzuciła ostatnio na rynek strategiczno-rolplejowego *Stronghold*, który przy wszystkich swoich niedociągnięciach (nielichych, nawiasem mówiąc) jest programem nie tylko ciekawym i oryginalnym, ale naprawdę dopracowanym graficznie. Jakież zaćmienie chyba padło na

czcigodne umysły programistów z *SSI*, a potem na tych, którzy decydują o wejściu gry na rynek. W *Ravenloft* bowiem wszystko właściwie jest źle rozegrane. No, może prócz sekwencji tworzenia bohaterów (ładna, cyczata Cyganka rozdaje karty) i samych ich wizerunków (m.in. twarz japońskiego samuraja). Ale poza tym: nie najlepszy interfejs użytkownika, fatalne rozegranie czynności przenoszenia do ekwipunku znalezionych przedmiotów, bardzo "niewygodne" walki, prymitywny automaping. O intrydze trudno mi cokolwiek powiedzieć, gdyż nie mam na tyle wolnego czasu, aby kończyć gry, które mi się zdecydowanie nie podobają, ale podejrzewam, że żadnych olśnień spodziewać się z tej strony również nie należy.

Sądzę, że pytanie, które musimy sobie zadać, brzmi: dlaczego w dzisiejszych czasach, czasach wymagającego konsumenta i dysponującego ogromnymi możliwościami producenta, takie programy w ogóle jeszcze powstają? Odpowiedzi tu może być kilka. Na przykład, że *SSI* poczuło się już bardzo pewnie i bardzo genialnie, a w poczuciu własnej nieomyślności uznało, że sprzeda się wszystko, co raczyli oznaczyć swym znakiem firmowym. Że uważają miłośników role-playing games za Murzynów, którym można wcisnąć perkala i paciorki w zamian za złoto (dolar, złotówka, funty itp.).

Inna sprawa, że żyjemy w świecie wszechobecnej, miłośniczynie nam panującej reklamy i nie jest wcale powiedziane, że złego towaru nie można sprzedać. Aby tylko mieć dobrych macherów od marketingu. Anegdotyczne już stają się historie o mężczyznach kupujących podpaski (ze skrzydełkami lub bez, im zresztą wsio rawno) czy dzieciach, które błagają rodziców o płyn do płukania (bo podoba im się miś). Jednak twierdząc, że pewną nieśmiałością oczywiście, że polityka polegająca na wykorzystaniu klienta i zrobieniu go w balona ma krótkie nogi. Oczywiście, pamięć ludzka jest zawodna. O tym każdy mógł dowodnie się przekonać w czasie ostatnich wyborów parlamentarnych, gdzie w majestacie prawa i z woli narodu do władzy wrócili ci, którzy pośrednio czy też bezpośrednio odpowiadają za to, że w latach 80. pałowano mnie na ulicach, a w sklepach stały tylko butelki z octem (póki go nie zabrakło). Na zawodną, krótką ludzką pa-

mięć liczą wszyscy: nieudolni politycy, skompromitowani biznesmeni, nieuczciwe firmy. Ale na tym, sądzę, polega też rola prasy, aby przypominała, piętnowała i ciągle mówiła: Drogi Czytelniku nie daj się wydyrać, bądź od nich mądrzejszy, przecież oni żyją tylko dzięki Twemu poparciu czy dzięki Twoim pieniądzom. I obojętne czy chodzi tu o problem tak małej, jak zła gra komputerowa bądź zła książka, czy o problem tak wielki, jak oszukiwanie całego narodu w kampanii wyborczej i robienie ludziom wody z mózgu. Ogólna zasada jest taka: żyjemy w dżungli, a w niej, jak sama nazwa wskazuje, panują prawa dżungli. A więc starajmy się lepiej być po stronie tych, którzy jedzą, niż tych, którzy zostają obiadem (albo przynajmniej udawajmy, iż jesteśmy niesmaczni).

Niestety, w Polsce krytyka literacka czy filmowa (a dam głowę, że to samo odnosi się do gier komputerowych) istnieje sobie a Muza. Znaczący się autor pisze, czasem chwali, czasem opluwa jadem, ale szczerze mówiąc nikogo to nic nie obchodzi - ani Czytelnika, ani tym bardziej producenta. A czy wiecie, na przykład, że zła recenzja książki w amerykańskim *New York Times* jest w stanie pogrzebać autora, a dobra wynieść go na szczyty popularności (mierzonej i sławą, i dolarami)? U nas daleko jeszcze do tego. Środki masowego przekazu mają niewielką siłę opinio-twórczą, bardziej skłonni jesteśmy wierzyć reklamie (bardzo źle, reklama zawsze kłamie, a jeśli nie przemawia Wam to do rozumu, to wysmarujcie sobie kuchnię, tak jak to widać w reklamie środków czyszczących, a potem spróbujcie doprowadzić ją do ładu) czy znajomym (to już nieco lepiej, wierzę, że macie rozsądnych znajomych). Ale możemy sobie pomóc i "wzionąć sprawy w swoje rence". Ponieważ tak modne są wszelkie techniki afirmacyjne, więc powtarzajcie za mną: będę mądry i nie kupię już nigdy żadnej złej i nudnej gry komputerowej; będę mądry i z pewnością nie zmarnuję czasu na granie w *Ravenloft* (jak to zrobił ten bałwan z rubryki "Małe jest piękne"); będę mądry i nie dam się wydyrać.

Na koniec życzę Wam miłych wakacji (plaża, stolik, na nim komputer, obok hostessa z zimnym piwem i gorącym sercem) i do zobaczenia za miesiąc.

JacekPiekara



IKARI WARRIORS

Producent: Hit Squad

Każdy gracz, który lubi strzelaniny, powinien mieć ją w swojej kolekcji lub przynajmniej pograć w tę grę. Jest to program zaliczany do klasyki i muszę przyznać, że od razu mnie zauroczył. Większość z Was pewnie nawet nie spojrzy na tę gierkę, gdyż jest stara. Natomiast starsze pokolenie "mania-ków" na pewno pamięta tę legendarną starość. "*Oldies but goldies*", jak krótko określają to Brytyjczycy.

Fabula przedstawia się wręcz banalnie. Jako pilot uszkodzonego myśliwca podczas II wojny światowej lądujesz przymusowo na wrogim terytorium. Lądowanie jest niezbyt miękkie, ale ważne, że przeżyłeś. Przywdziewasz opaskę a' la Rambo, bierzesz nieodłączne UZI i 50 granatów (ciekawe, dlaczego nie wybuchły podczas lądowania?) i ruszasz.

Czy to kolejna strzelanina typu *Midnight Resistance*? Na szczęście nie! Twoje zagania toczą się w bardzo różnorodnej scenerii: od dżungli, przez rzeki i jeziora, aż po lotniska czy długie mosty. Na różnorodność przeciwników również nie można narzekać, gdyż wróg czai się za każdym rogiem. Twoimi przeciwnikami mogą być: zwykli żołnierze (zróżnicowani pod względem posiadanej broni i koloru uniformu), czołgi (strzelają do Ciebie pociskami o różnej sile rażenia) i kilka rodzajów bunkrów (łącznie trzy). Taktyka, jaką wypracowałem podczas grania, jest prosta: strzelać do wszystkiego, co się rusza. Pociski karabinowe to jednak czasami za mało. Jeśli natkniesz się na bunkier albo czołg, musisz rzucać granatem (długi FIRE). Jeżeli dobrze odmierzyłeś, to po wrogu powinno pozostać już tylko wspomnienie. Taki sposób jest skuteczny także na wrogą piechotę, gdy stoi ona w dużym skupisku. Zabici żołnierze zostawiają często po sobie magazynki, granaty albo inne przydatne rzeczy. Pamiętaj, że w niektórych miejscach są miny, z którymi zetknięcie kończy się dla bohatera tragicznie. Co jakiś czas na swej drodze spotkasz czołg zapraszający do środka. Radzę to potraktować serio i wsiąść do niego. Sterowanie wozem pancernym jest trudne i wymaga potrenowania. Zapas paliwa wystarcza na krótko, ale można je uzupełnić, zbierając czarny krążek pozostawiony przez wrogię żołnierza.

I to już wszystko, co musisz wiedzieć o tej prostej, ale fajnej grze. A na koniec rada: umarli nie wstają!

Tomasz Dominiak



WŁADCA

Producent: Mirage

Władca to kolejne "remake" programu z małego Atari. Nie wyszedł on jednak z *Avalonu*, lecz z firmy *Mirage*. Gra przypomina *Defender of the Crown*, ale go nie kopiuje, gdyż dodano wiele nowych elementów (m. in. udział dwóch graczy w zabawie). Wersja na C-64 niestety nie różni się grafiką w stosunku do efektów wizualnych z Atari XL/XE. Autorzy chyba zapomnieli, że możliwości Commodora są znacznie większe, niż grafika na Atari. Niemniej choć to, co się widzi na ekranie, to jedno wielkie "bleeee", rasowym strategom nie powinien ten mankament przeszkadzać.

Przejdźmy jednak do meritum. Na początku ustalasz liczbę graczy biorących udział w zabawie oraz liczbę joysticków. Po wybraniu swojej narodowości i wpisaniu imienia zaczynasz grę.

Dysponując jednym lub trzema hrabstwami (w zależności od roku, do którego należysz) i dwudziestoma żołnierzami, należy zajmować sąsiednie hrabstwa, na których panuje bezkrólewie. Miesięczna danina zbierana z hrabstw powinna być przeznaczona na wojsko (według kursu: jedna sztuka złota = jeden żołnierz), gdyż przeciwnicy wkrótce "zapukają" do wrót Twoich zamków. Jeśli zajmiesz hrabstwo o dochodzie 40 szt. złota lub więcej, musisz zrobić wyłom w murze zamku. Dysponując 12 kamieniami do katapulty, powinieneś napocząć mur od góry i odpowiednio zmieniając nachylenie ramienia katapulty, rozbić mur. Jeśli dojdzie do bitwy (a będzie do niej dochodziło często), musisz wydać rozkazy z 3 dostępnych: atak, obrona i odwrót. Atak oraz obrona różnią się stratami zadawanymi wrogowi i sobie (odwrót radzę używać tylko w sytuacjach krytycznych). Podczas obrony twierdzy nie masz możliwości wycofania się.

Nowym elementem, nie spotykanym w *Defenderze*, jest dyplomacja, dzięki której możesz zawierać sojusze i sprzedawać lub kupować od wrogów ich posiadłości. Pamiętaj również, że przeciwnicy mogą zaproponować sojusz lub spróbować sprzedać albo kupić jakieś księstwo.

Zajmując tereny, zajmij hrabstwa najbogatsze (dochód podany jest w nawiasie).

Możesz również wziąć udział w turnieju łuczniczym, gdzie główną nagrodą jest 1000 sztuk złota (słownie tysiąc najemników!). Aby ją uzyskać, musisz trafić w tarczę (uważaj tylko, aby nie zranić jakiegoś widza). Dysponując czterema strzałami, należy zdobyć jak najwięcej punktów (pamiętaj o powiewającej skarpetce, która wskazuje kierunek wiatru).

Podczas gry zdarzają się wypadki losowe, przez co możesz stracić:

- połowę posiadanego złota
- połowę miesięcznego dochodu
- jedno księstwo.

Masz jeszcze możliwość splądrowania własnego hrabstwa, kiedy pilnie potrzebujesz złota na wojsko. Pamiętaj, że może to wywołać bunt i w efekcie stracisz hrabstwo. Jeśli po upływie kilku lat nie uda Ci zjednoczyć królestwa, to poddani mogą pozbawić Cię głowy za pomocą narzędzia dra Guillotine.

Jeśli lubisz programy strategiczne z dobrą grafiką, to radzę się mocno zastanowić nad kupnem tej gry. Rasowym strategom, lubiący gry o dobrej grywalności, polecam ten program.

Tomasz Dominiak

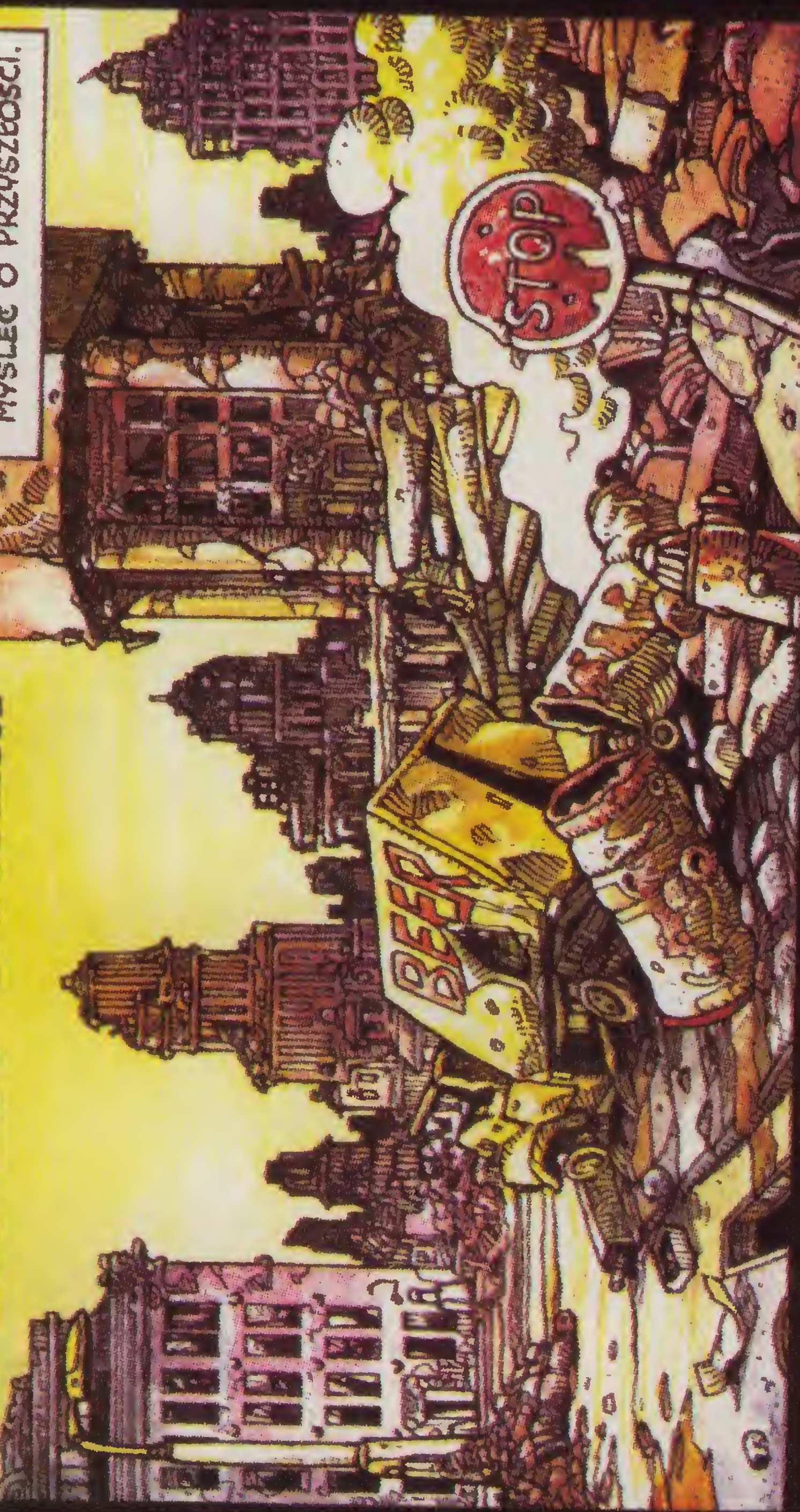




ANDRZEJ JANICKI

DZIEŃ ZA DNIEM

DOKĄD ZMIERZAMY?
NIGDY, TEGO NIE WIEDZIAŁEM.
CHYBA CHCIELISMY DOGONIĆ
"JUTRO" A POWRÓCIŁISMY
DO PUNKTU WYJŚCIA.
NASZYM PRZODKOM,
SCHODZĄCYM Z DRZEW,
ŁATWIEJ BYŁO JEDNAK
MYŚLEĆ O PRZYSZŁOŚCI.



TU, NA PROWINCJI JEST
INACZEJ, W MOIM, NOWYM
DOMU MAM WSZYSTKO
TO, CO JEST MI POTRZEBNE
DO ŻYCIA...
... POZA JEDZENIEM!



UCIEKŁEM Z MIASTA KILKA
MIESIĘCY TEMU, TROCHĘ
TEGO ZAKŁĘŻE, ZDOBYĆ
JEDZENIA W RUINACH,
NIE SPRAWIAŁO MI TAK
DUŻYCH KŁOPOTÓW,
ZA TO ZNANE MIEJSCA
I PRZEDMIOTY BUDZĄCY
BOLESNE WSPOMNIENIA
Z NIEISTNIEJĄCEGO ŚWIATA.



NIE WYDAJE
MI SIĘ ABYM
MIAŁ TAM
KIEDYKOLWIEK
WRÓCIĆ...
... NIE MAM
ŻADNYCH
ZEUDZEN.



HEJ, PANIE TURYSTO!
CO SŁYCHAĆ
W DALEKIM ŚWIECIE?



JESTEŚ CHORY?







Cześć!

To ja, Wasz YA. Dziisiaj kolejna porcja listów z dręczącymi Was pytaniami. Nawiasem mówiąc, mam nadzieję, że wakacyjny czas pozwoli Wam na rozwiązywanie problemów samodzielnie, bo co to przyjemność, gdy dostanie się "kawę na ławę". Ale jeśli już jesteście zdesperowani i nie wiecie, co począć z Waszym problemem, to bierzcie pióro do ręki (może być ewentualnie długopis) i piszcie list.

Przejdźmy jednak do bardziej przyziemnych tematów. Na początek errata. Otóż w numerze 4/94 ukazała się niepełna odpowiedź na pytanie dotyczące gry "Alcatraz". Jeden z uważnych Czytelników, Konrad Iwanicki z Radomia, zwrócił na to uwagę, za co serdecznie dziękuję. Naprawiając ten błąd, podaję informację nadesłaną przez Konrada.

W pierwszym budynku (w baraku) należy znaleźć dokumenty. Łatwo to zrobić, ponieważ migają na ekranie w jednym z pomieszczeń. W drugim budynku (fabryce) należy podłożyć dwie bomby czasowe w 2 pokojach (po wejściu do pokoju należy wcisnąć spację). Aby dostać się do trzeciego budynku należy wspiąć się na dach. Następnie trzeba pojmać Tardieza, znajdującego się w jednej z cel. Później korzystając z liny należy zejść na dół. Gdy helikopter wylądowuje na dachu, bohaterem idzie się w bok. Potem przyjdzie więźnia pojmany wcześniej w celi. Jeszcze raz dziękuję za szczegółową instrukcję.

A teraz przejdźmy do kolejnych listów.

W jaki sposób przejść dziewiątą misję w grze "Cannon Fodder"?

Marcin Łachut z Jaworzna

Tutaj stanąłem przed pewnym dylematem. Pytanie nie jest sformułowane jednoznacznie. Nie wiem, czy chodzi Ci o całą misję składającą się z dwóch podmisji, czy też miałeś na myśli właśnie którąś z owych podmisji. Dlatego spróbuję przybliżyć Ci obie. Piszę "spróbuję", gdyż jest to dosyć trudne zadanie. Musiałbyś to zobaczyć na własne oczy, a tak mogę Ci tylko podać, jak ja to przeszedłem.

Na pierwszej podmisji trzeba wsiąść do samochodu. Następnie przez cały czas jadąc, musisz rozjechać żołnierza z bazooką stojącego po lewej stronie (koło domku) oraz tego, co jest nad zatoczką. Kolejnym Twoim krokiem powinno być chwilowe zatrzymanie się za domkiem po lewej stronie (tym, gdzie przed chwilą stał żołnierz z bazooką). Chwilowe dlatego, że działko wroga powin-

no Cię dostrzec i wystrzelić w Twoim kierunku pocisk. Ty robiąc szybko unik uciekasz, a pocisk trafia w domek, niszcząc go. W ten sposób pierwszy cel masz za sobą. Teraz jadąc prawą stroną zatoczki mijasz jeden domek, później drugi. Koło tego drugiego stoi znowu żołnierz, którego wykańczasz w wiadomy sposób. Musisz uważać na działko, które bacznie Cię obserwuje. Wystarczy, że na ułamek sekundy zatrzymasz się przed drugą chatką, a działko wystrzeli, niszcząc Twój drugi cel. Teraz szybka ucieczka do domku stojącego wyżej (tego po prawej stronie). Zatrzymujesz się u jego wejścia i czekasz, aż któryś z żołnierzy wyrzuci w Twoim kierunku granat. Dopiero teraz musisz się szybko ewakuować. Granat zniszczy kolejny budynek. Teraz możesz wysiąść z samochodu. Korzystając z bazooki strzelasz do działka mieszczącego się nad zatoczką (tego, które zniszczyło Ci drugi cel). Następnie przeprawiasz się przez rzeczkę i zbierasz znajdujące się tam granaty. Powracasz na ląd. Granatem wykańczasz budynek na wyspie, ostatnią chatkę i samochód wroga. Na zakończenie idziesz, nie zatrzymując się, w kierunku działka, które niszczysz granatem. W ten sposób przebrnąłeś przez pierwszą, łatwiejszą podmisję.

Druga przenosi Cię na wyspę znajdującą się dokładnie pośrodku ekranu. Pierwszy krok to zebranie dwóch skrzynek z granatami. Następnie przeprawiasz się na brzeg znajdujący się w lewym górnym rogu. Musisz więc dojść najpierw do końca ekranu w lewo, a następnie do góry. Gdy ujrzysz działko idź wprost na nie. Kiedy dojdiesz do brzegu, wówczas stan jak najdalej od wspomnianego działka, ale koniecznie na brzegu. Teraz jesteś schowany za nim. Drugie działko mierząc w Ciebie trafi w działko pierwsze, a Ty szybko rzucając granatem zniszczysz drugie. Teren jest czysty. Po lewej stronie znajduje się działko do Twojego użytku. Szybko wsiadasz do niego i niszczysz dwa działka wroga znajdujące się po prawej stronie. Następnie zabierasz naboje do bazooki i przeprawiasz się na dół. Musisz teraz dojść do miejsca, gdzie byłeś na początku. Następnie idziesz na dół. Po drodze spotykasz czterech żołnierzy. Jak się ich pozbyć? Za każdym razem musisz powracać do miejsca startu, zważając jednocześnie wrogów. Kiedy pójdziesz w Twoje ślady, będąc na wyspie spokojnie ich powystrelasz. Jeśli zniszczysz ich wszystkich, musisz znowu dojść do końca lewego ekranu i w dół. Dochodząc do dolnego brzegu zauważysz działko. Zniszczysz je, szybko strzelając z bazooki. Tak postępujesz także z pozostałymi trzema dział-

kami, które znajdują się na wyspie.

Mam nadzieję, że ten opis, choć trochę może Ci rozwiązać problem. Na pewno trudno jest ukończyć tę misję, ale wierz mi, że to możliwe. Poza tym nie zapominaj, że nie jest to jedyna możliwość wykonania powierzonego Ci zadania - jest ich przynajmniej kilka.

Jak nagrać stan gry na dysku w "Hired Guns" na Amidze. W trakcie gry naciskam Ctrl + S i pojawia się menu. Komputer pyta, gdzie ma zgrać stan gry - czy do pamięci (RAM DISK), czy do stacji (International Floppy Drive). Odpowiadam, że do stacji. Następnie komputer prosi mnie, abym włożył czystą dyskietkę. Robię to, lecz pojawia się komunikat, że dyskietkę trzeba najpierw sformatować. A więc wciskam spację, lub każdy inny klawisz oprócz Esc. Proces formatowania się zaczyna, ale po około 30 sekundach komputer informuje mnie, że na dyskietce jest błąd i nie może jej sformatować. Robię to ze wszystkimi dyskietkami, ale komunikat wciąż się pojawia. Dyskietek tych używałem wcześniej i było wszystko w porządku. Czyżby wszystkie miały błąd? Błagam, pomóżcie.

Artur Prażniewski z Torunia

Nagrywanie stanu gry w "Hired Guns" odbywa się tak, jak podałeś w liście. Proces formatowania trwa około 40 sekund i odbywa się bez przeszkód. Następnie komputer podaje cztery pliki, do których można zgrać aktualny stan i po zakończeniu operacji informuje, że proces ten odbył się bezbłędnie. Trudno mi ocenić, co może być przyczyną Twojego problemu. Jak sugerowałeś w liście może to być stacja (mało prawdopodobne). Żeby nie wyciągać zbyt pochopnych wniosków proponuję, żebyś spróbował to samo zrobić u innego użytkownika Amigi. Jeżeli u niego również wystąpią podobne objawy, znaczyć to będzie, że wina tkwi w tej wersji gry, albo w uszkodzonej dyskietce. Co do tej ostatniej, to można przecież znaleźć dobry dysk. Myślę jednak, że problem tkwi w błędnie posiadanej przez Ciebie wersji i konieczne będzie zakupienie nowej. Niestety.

W grze "Ports Of Call" nie mogę nagrać aktualnego stanu, gdyż dysk jest zapelniony w 100%, a innego dysku nie chce przyjąć do nagrania.

Marek Żero z Poznania

Musisz skorzystać z dowolnego programu narzędziowego (np. File Master, Disk Master). Jeśli już odczytasz zawartość dysku "Ports Of Call", wówczas możesz zauważyć katalog Games. Po wejściu do niego zobaczysz pli-

ki z rozszerzeniem ".tnp". Wystarczy, że usuniesz niektóre z nich (albo wszystkie) i zrobi się miejsce na dysku. W miejsce, w którym właśnie skasowałeś pliki, zostaną umieszczone Twoje zapisy stanu gry.

Jak nagrać stan gry w "Soccer Kid" pełnej, czterodyskowej wersji?

Andrzej Józefowiak z Wrocławia

Stan gry może zostać zapisany dopiero po ukończeniu danego państwa, czyli jak to jest na początku, po przejściu poziomu Anglia. Wówczas komputer pyta się, czy ma nagrać stan. Jeśli wybierzesz odpowiedź pozytywną, wówczas po uprzednim odbezpieczeniu dysku pierwszego na jednym z plików zostanie zapisany stan. Odtworzyć stan gry na początku można w menu Options, wybierając opcję Resume Game.

Posiadam Amigę 600 HD i bardzo spodobała mi się gra "The Settlers". Jednak po jej uruchomieniu, w pewnym momencie zacina się. Wiem, że na zwykłą A600, po kilku kombinacjach, gra ta będzie chodziła. Oczywiście próbowałem, jednak bez rezultatu. Dlatego też mam pytanie, czy może zależy to od twardego dysku, a jeśli nie, to od czego? Czy są jakieś szanse, że gra ta uruchomi się na mojej Amidze.

Feniu z Kobylnicy

Szkoda, że nie podałeś, czy chodzi Ci o polską wersję tej gry, czy też o angielską. Postępowanie jednak powinno być identyczne. Opierałem się o wersję dwudyskową, polską, bez dema początkowego (najprawdopodobniej to ono Ci przeszkadza w uruchomieniu). Musisz więc na dysku trzecim w katalogu s, w pliku startup-sequence wpisać następująco:

```
run >nil: <nil: TheSettlers
>nil: <nil: -f endcli >nil:
```

Jeśli to nie pomoże, to najprawdopodobniej twardego dysk nie pozwala na uruchomienie tej gry. Spróbuj wtedy przenieść wszystkie pliki "na piechotę" na twardego dysk. Myślę jednak, że ten pierwszy sposób powinien przynieść rozwiązanie Twojego problemu.

Pora kończyć dzisiejszą porcję listów. Wszelkie pytania i wątpliwości przysyłajcie nad adres redakcji koniecznie z dopiskiem S. O. S. Ponawiam apel: piszcie czytelnie i dokładnie opisujcie, w którym momencie utknęliście, a jeśli gra ma kody, to podajcie ostatni, który macie (do danego poziomu). Ułatwi to nam pracę i pozwoli na szybszą pomoc w rozwiązaniu problemu. Do zobaczenia za miesiąc.

YA



LOGICZNE

1. ARCHON ULTRA
2. CHESS MASTER 2000
3. PUSH OVER
4. TWINTRIS
5. KASPAROV'S GAMBIT
6. ONE STEP BEYOND
7. BATTLE CHESS II
8. GO
9. BLACK OUT
10. OTELLO



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. DOOM
2. SENSIBLE SOCCER
3. MICHEL JORDAN in FLIGHT
4. MORTAL KOMBAT
5. PINBALL DREAMS 2
6. CANNON FODDER
7. SIERRA SOCCER
8. MICROCOSM
9. PINBALL DREAMS
10. ALIEN BREED II



PRZYGODOWE

1. FLASHBACK
2. ALONE in the DARK II
3. GABRIEL KNIGHT
4. INNOCENT
5. DUNE
6. GOBLINS III
7. KING'S QUEST VI
8. LARRY 6
9. QUEST of GLORY III
10. TAJEMNICA STATUETKI

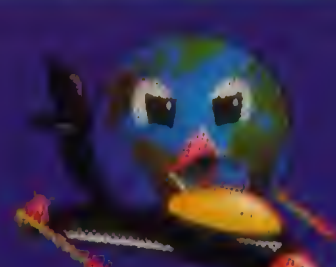
NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy
najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. SHADOWCASTER
2. LANDS of LORE
3. ISHAR II
4. ARENA
5. PERIHELION
6. ISHAR I
7. LEGACY of SORASIL
8. MIGHT & MAGIC V
9. BLACK CRYPT
10. LIBERATION



SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. TORNADO
3. TFX
4. RALLY
5. X-WING
6. TASK FORCE 1942
7. SUBWAR 2050
8. ARMOUR GEDDON II
9. PACIFIC STRIKE
10. PRIVATEER



STRATEGICZNE

1. SYNDICATE
2. The SETTLERS
3. DUNE II
4. MASTER of ORION
5. CIVILIZATION
6. SIMCITY 2000
7. V for VICTORY III
8. SPACE HULK
9. CASTLES II
10. IMPERIUM GALACTICA



Przygody w METROPOLIS

Rozmowa z właścicielami firmy komputerowej **Metropolis** - Adrianem M. Chmielarem, Andrzejem Michalakiem i Grzegorzem Miechowskim.

- Czy nazwa firmy wynika z fascynacji filmem, klasykiem science-fiction, noszącym taki właśnie tytuł?

Adrian Chmielarz - To problem bardziej złożony. Pierwotnie firma miała nazywać się Atlantis lub Avalon. Jednak pierwszą z tych nazw nosiło już znane polskie wydawnictwo książkowe, drugą zaś inna firma, i to software'owa. Wreszcie po długich poszukiwaniach zdecydowaliśmy się na Metropolis. Pomyśl nazwy faktycznie wiąże się z filmem Fritz Langa, ale to nie wszystko. Metropolis to także wspaniały utwór muzyczny grupy Kraftwerk - zdaje się, że też nawiązujący do filmu Langa. Wreszcie Metropolis, to miasto Supermana, sztandarowego bohatera amerykańskich komiksów. Ogólnie rzecz biorąc, nazwa naszego przedsiębiorstwa wyraża szacunek dla techniki, bo Metropolis to miasto przyszłości; szacunek dla ogromu myśli ludzkiej zgromadzonej w Metropolis, przy czym całość osłonięta jest pięknem, które potrafi wytworzyć tylko człowiek - choćby Kraftwerk za pomocą syntezatorów w utworze Metropolis. Takie też mają być nasze gry: najwyższa jakość techniczna (grafika, muzyka i programowanie) podporządkowana ludzkiej myśli, mówiąca o starych, dobrych wartościach.

Grzegorz Miechowski - Ważne było też, aby nazwa firmy dobrze brzmiała w wielu językach i aby nie trzeba było główkować "jak to się czyta".

Andrzej Michalak - Lub pisze.

- Metropolis to eksplozja ostatnich miesięcy, czy też długotrwały rozwój?

G.M. - Długotrwały rozwój mamy przed sobą.

A.Ch. - Firma powstała w 1993 roku i jest zarządzana przez trzech... studentów! Razem chodziliśmy do liceum, wspólnie też prowadzimy jeszcze jedną firmę, zajmującą się handlem PC-tami. W Metropolis podział ról jest następujący: Grzesiek zajmuje się i kieruje grafiką, Andrzej muzyką i dźwiękami, zaś ja odpowiadam za stronę programistyczną. Zatrudniamy też jeszcze inne osoby, które przygotowują nam choćby animację.

- Graficzna oprawa gry wydaje się być traktowana przez Was bardzo poważnie. Czy wynika to z plastycznych inklinacji i wartości zarządu firmy?

A.Ch. - Cieszę się, że jest to dostrzegane. W przypadku "Tajemnicy Statuetki", to ja jestem odpowiedzialny za tę "stronę gry". Starłem się, by za pomocą naprawdę skromnych środków, gra spełniała moje wyobrażenia estetyczne. I chyba się udało. Oczywiście, w normalnych warunkach realizacji "Tajemnica..." byłaby o wiele lepsza i bogatsza graficznie.

G.M. - Staramy się pamiętać o tym, że użytkownik nie widzi, jak zgrabnie napisany został kod programu, lecz że dociera do niego głównie to, co zobaczy na ekranie i usłyszy z głośników.

A.M. - Chyba rzeczywiście jesteśmy bardzo wrażliwi na tym tle. Dyskusje nad obrazem całości były częste i burzliwe.

- W jaki sposób przebiega realizacja gry? Jesteście

samowystarczalni, czy też potrzebujecie dużego zespołu współpracowników?

A.Ch. - Trudno odpowiedzieć jednoznacznie. "Tajemnicę statuetki" praktycznie zrobiłem sam. Jednak w przypadku gry, nad którą obecnie pracujemy, okazało się, że bez choćby dwóch grafików ani rusz. To kawał ciężkiej roboty. Ślęczenie przed monitorem po 14 godzin na dobę, wyczerpujący wysiłek umysłowy, wreszcie niemal całkowita rezygnacja z życia towarzyskiego. Najpierw praca nad scenariuszem. To nie może być zrobione na "hopsiup" w rodzaju: "no i bohater jedzie i robi tego gościa w konia". Trzeba przygotować potężne opracowanie, włącznie z mapami, rozmieszczeniem i podziałem wszystkich obiektów oraz kwestiami aktorów. Gdy scenariusz jest gotowy, zaczyna się zwykła harówka, czyli mniej więcej rok ciężkiej pracy. Przyступując do obecnego projektu, nawet nie podejrzewaliśmy, na co się porywamy. Ale to dobrze - dzięki temu najgorsze mamy już za sobą i prace systematycznie postępują. Tylko kiedy będę miał nareszcie tyle wolnego czasu, by spotykać się z jakąś interesującą dziewczyną?

A.M. - Zaraz, zaraz, Adrianie! Nie zapominajmy, że przy projekcie "Tajemnicy Statuetki" pracowali ludzie, którym także należą się podziękowania. Mam na myśli osoby pomagające przy sesjach zdjęciowych, pozujące do ujęć. Jak choćby ja, w roli głównego negatywnego bohatera!

- Skąd biorą się tak różnorodne, z wyobraźnią potraktowane, rozwiązania fabularne?

A.Ch. - Z mojej głowy. Sądzę, że ma na to duży wpływ postępowanie mojej

matki, która "wciągnęła" mnie w czytanie fantastyki. Dzięki temu odkryłem złożoność SF. Przecież nadal wiele osób wciąż kojarzy fantastykę z "zielonymi ludzikami" na Marsie, a to ma przecież tyle wspólnego z prawdą, co fakt, że "Ameryka to kraj, w którym biją Murzynów". Wracając do senariuszy, to oprócz pojęcia mojej wyobraźni fantastyką, pojawiają się również akty uboczne. Namętne "czytelnictwo" i "oglądactwo" prawie wszystkiego pozwala mi na w miarę sprawną ocenę klasy pomysłów. Bo do scenariuszy przykładam wiele uwagi. Wynika to z głębokiego przekonania, że to one w znacznej mierze decydują o powodzeniu lub klęsce gry. Przykłady? Fatalna grafika, a jednocześnie niesamowite nakłady gier na Spectrum, jak "Fairlight", czy też "Civilization" na PC. Z drugiej strony spektakularne klapy takich wypieszczonych gier, jak "Ishar", "Rebel Assault", czy "Shadow of the Comet". Sądzę, że najbliższa ideałowi jest gra, która przy odpowiedniej grafice potrafi pozostawić graczowi nieco miejsca na domysły. Bo czy "Bliskie spotkania trzeciego stopnia" byłyby tak pięknym filmem, gdyby obcych pokazywano w nich bez ograniczeń?

- Jak reagujecie na fakt, że Wasza produkcja jest już wydawana w pirackich wersjach? Mimo wszystko, jeśli sięgają po nią piraci, świadczy to o wysokiej jakości i popularności gry!

A.Ch. - Reagujemy różnie, od śmiechu po potoki słów powszechnie uważanych za wulgarne. Sprzedaliśmy do tej pory 3 tysiące egzemplarzy "Tajemnicy Statuetki". Boję się pomyśleć, ile moglibyśmy rozprościć sztuk tej gry, gdyby nie działalność złodziei oprogramowa



nia. Ale przecież miło jest pochodzić sobie po giełdzie i posłuchać o tym, że "Tajemnica Statuetki" cieszy się popularnością, a więc "ci z METROPOLIS dorobili się grubego szmalu". Niestety, nie jest to prawdą. Choć oczywiście, skoro piszemy następną grę, oznacza to, że z takiej działalności można wyżyć. Co do piratów, to zawsze twierdziłem, że w Polsce można "rozwalić" złodziei, zamykając giełdy. To wystarczy. Zresztą już teraz rzeczywistość potwierdza moją opinię. Od momentu, kiedy pojawiła się ustawa regulująca kwestie praw autorskich i giełdy "padły", zamówienia składane w naszej firmie znacznie się zwiększyły. I przyznam, że z przyjemnością obserwuję, jak to przychodzi gracz do gracza i "dokańczają" jakieś stare przygodówki z "braku laku". Mam tylko nadzieję, że duże firmy handlowe to dostrzegły i w związku z tym na nasz rynek zaczną napływać o wiele więcej legalnych gier z Zachodu. Sam jestem nieuleczalnym graczem i rozumiem, co to znaczy tydzień bez nowej gry.

A.M. - W kwestii piractwa mam "własne" zdanie, które przytaczam za "Monthly Pythonem". A więc wszystkim piratom podpalilibym domy, a gdyby wybiegli na ulicę, powystrelałbym ich z broni maszynowej. Potem wypuściłbym sępy. Wiem, że moje poglądy nie są zbyt popularne, ale też na popularności nigdy mi nie zależało. A problem z piratami jakoś rozwiązać trzeba.

- Panuje obiegowa opinia, że piraci, to geniusze oprogramowań i niczym gryzonie, są nie do wytępienia...

A.Ch. - Często się ich przecenia. W pewnym krajowym czasopiśmie wylansowano niejakiego CSL, "najlepszego" polskiego hackera, co było o tyle skandaliczne, że sam znam pewnego faceta, któremu CSL mógłby dyskietki czyścić. Tak więc

trafiła do nas piracka wersja "Tajemnicy Statuetki" złamana przez tego CSL. Czego dokonał? Zadowolony z siebie CSL, złamawszy wejściowe pytanie o kod do gry, co zresztą było tylko "podpułką" do spacyfikowania nawet przez programistę w Logo, nie odkrył, że takie kody powtarzają się raz jeszcze. Cały ten "hack" CSL okazał się do bani! Problem z hacke-rami wiąże się z tym, że są oni jakby nieco niedowartościowani. Złamanie gry traktują w kategoriach pojedynku, jako stawianie im wyzwania, nie zaś jako kradzież cudzej własności. Zamiast kary pieniężnej, taki pirat, "motherhacker" powinien dostać do napisania kod jakiejś gry. Może wtedy otworzyłyby mu się oczy. Na razie cała ich "filozofia" sprowadza się do pseudodobrych uczynków, jak to zrobił choćby ów CSL, w cracku do "Tajemnicy Statuetki". Wpisał tam - "Wpisz cokolwiek, bądź kup oryginał". Jest to równie miłe, jak kartka: "Mimo wszystko Wesołych Świąt" pozostawiona w miejsce skradzionych prezentów spod choinki.

- Głośno o Metropolis, jako producencie przygodówek. Czy firma pozostanie przy grach przygodowych, dyskontując sukces i umacniając pozycję, czy też rozszerzy propozycje na inne gatunki?

G.M. - W głównej mierze zależy to od powodzenia projektów, nad którymi obecnie pracujemy. Im większym będą sukcesem, tym bardziej pewne, że poszerzymy naszą ofertę. Poza tym uważnie obserwujemy polski rynek. Musi on być na tyle chłonny, aby opłacało się nam inwestować w takie projekty.

A.M. - Jednak w ciągu najbliższych kilku lub kilkunastu miesięcy chcemy przede wszystkim umocnić naszą pozycję na rynku "przygodówek".

- Czy Metropolis przymierza się do eksportu swoich gier, do wejścia na obce rynki?

G.M. - Nigdy nic nie wiadomo...

A.M. - Właśnie! Na razie, z zapatrym tchem, obserwujemy sukcesy firmy XLAND na zachodnich rynkach. Kibicujemy i gratulujemy!

- "Tajemnica Statuetki" cieszy się powodzeniem. Jednak czy gracze mogą spodziewać się, i to już wkrótce, kolejnego hitu z Metropolis?

A.Ch. - Sądzę, że tak. To gra, której tytuł na razie trzymamy w tajemnicy, przygodówka w stylu LucasArts. Jest już gotowe "mini-demo" przeznaczone dla reklamowania produktu wśród dużych firm dystrybutorskich. A wydać grę planujemy jesienią. O samej fabule powiem tylko tyle, że są to przygody 18-letniego młodzieńca, który prześmiesznym zbiegiem okoliczności zostaje jedynym z agentów organizacji zwanej RGB. RGB jest zaś tak tajną organizacją, że nawet jej szef nie zna rozwinięcia jej skrótu, czyli pełnej nazwy. Co do reszty, to gracze mogą liczyć na:

- 256 kolorowe tła rysowane ręcznie przez znakomitego zawodowca, Andrzeja Dobrzyńskiego;
- postacie w grze robione metodą rotoscopingu (wcześniej sfilmowane na video);
- muzykę kilkukanałową, digitizowaną, m. in. na SoundBlastery, AdLibi, Gravis, Covoxa, a nawet na Speakera;
- łatwy i bardzo przyjemny interfejs użytkownika;
- nielinearną intrygę;
- dowcip w tonacji od tego w stylu braci Zuckerów po bardzo wyrafinowany;
- oryginalny scenariusz;
- 100% assemblera, co pozwala zagrać sobie nawet na AT 286 z 1 MB RAM;
- bogaty setup gry.

A.M. i G.M. - Aale się wygadałeś!

- Gry które najwyżej cenicie, czy wręcz uwielbacie...

A.Ch. - Ulubione to "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", bo lubię Indianę Jonesa w każdej postaci, wyjąwszy serial o jego dzieciństwie; "Monkey Island", bo wzbudza we mnie tęsknotę za przygodą; "Great Escape" (na kolana i na Spectrum!); "Alone in the Dark 1", za atmosferę; "Syndicate", bo to jedna z pierwszych gier dla dorosłych, mini-gun i rewolucja; poza tym przynajmniej drugie tyle wspaniałych gier!

A.M. - Zdecydowanie ulubionymi są "The Day of The Tentacle", "Sam and Max", "Civilization", "Michael Jordan in Flight", "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", i wiele innych.

G.M. - Jeśli chodzi o mnie, to przede wszystkim "Sim City". Potem wszystko, co znam z LucasArts. Dalej: "Civilization", "Larry", dobre symulacje wyścigów samochodowych, jak "Crazy Cars", "Stunts".

- Czego Metropolis życzy sobie, a czego Czytelnikom "Świata Gier Komputerowych"?

A.Ch. - Jako firmie życzymy sobie być bardzo bogaci, a reszta już się sama ułoży. Jako osobom prawnym... Powiem tylko za siebie - chcę końca socjalizmu, czwartej części "Indiany Jonesa" i batonik "Nuts". A Czytelnikom życzę mnóstwa forsy na gry oraz prenumeraty "Świata Gier Komputerowych". Wszystkim innym, nawet Nelsonowi Mandeli, wszystkiego najlepszego!

A.M. - Wszystkim Czytelnikom "Świata Gier Komputerowych" życzę dużych ilości dobrej rozrywki przy komputerze.

G.M. - I przy lekturze "Świata Gier Komputerowych".

Rozmowę przeprowadził:
Tadeusz Oszubski



Ciężki żywot zbieracza...

Zastanawiam się, jakimi graczami jesteście. Czy takimi, którzy kolekcjonują ulubione gry (a nawet nie tylko ulubione, ale i średnio lubione) i z trudem rozstają się nawet z programem, z którego od wielu miesięcy nie korzystali, czy też takimi, którzy w pędzie za nowościami absolutnie bez żalu kasują wszystko, co już znane i przegrane. Sądzę, że ja należę raczej do tego pierwszego gatunku. Jakoś z ciężkim sercem rozstaję się nawet z tymi gramami, o których wiem, że już w nie nigdy nie zagram (ludzę się myślał: a nuż kiedyś będę miał ochotę, a tu się okaże, że niestety - za późno). Może to częściowo sprawa sentymentu do staroci, może kwestia charakteru, który nazwałbym charakterem zbieracza.

Ostatnio w Warszawie eksmitowano faceta, który ścigał śmieci i odpadki z całego osiedla. Sąsiedzi nie wytrzymali intensywnych i osobliwych zapachów. A on, biedny, miał po prostu charakter zbieracza. Myślę, że każdy z nas zna kogoś podobnego (no, może nie w tym stopniu), kogoś, kto zbiera plastikowe opakowania (a nuż się przydadzą), plastikowe butelki (jak znalazł, gdy pojedę na wycieczkę), stare gazety (kiedyś znajdę czas, aby je wreszcie przeczytać), kto nie wyrzuca czarno-białego telewizora z lat 60. (pamiątka rodzinna), przechowuje stare ubrania (w końcu nie są jeszcze takie złe) i ma zbiór kapsli z dzieciństwa (świadełstwo dawnych podwórkowych triumfów) oraz całą armię żołnierzyków. Czasem samemu jest się tą osobą. Nie ulega wątpliwości, że taki zbieracz jest utrapieniem dla swych współlokatorów, chyba iż mają oni również charakter zbieracza.

Ale czy kolekcjonowanie i nie korzystanie w żaden sposób z kolekcji jest zawsze śmieszne (no bo jak ktoś ma kapsle i g r a w kapsle, to O.K.)? Wydaje mi się, że są pewne rzeczy, które zasługują na nasz szczególny szacunek. Z pewnością należą do nich książki. Sam mam wiele takich, do których od dawna nie zajażdałem, a z którymi nie potrafiłbym się rozstać. Czy to z uwagi na fakt, iż kiedyś mogą się okazać potrzebne, czy też z powodu, iż wiem, że za jakiś czas znowu z radością je przeczytam (a im później, tym lepiej, bo przecież rzecz zapomniana ma posmak nowości).

Pytanie jednak brzmi, czy zasada odnosząca się do książek może dotyczyć również gier komputerowych? Trzeba przecież zauważyć, iż rynek gier to rynek młody i prężnie się rozwijający, a same gry są wciąż lepsze i lepsze, wciąż korzystają z ułatwień stwarzanych przez specjalistów i naukowców. Z książkami rzecz ma się inaczej, bo od powstania Biblii żaden literat nie wymyślił nic nowego i wszystko jest tylko mniej lub bardziej daleką wariacją tematów i problemów znanych już starożytnym. A rozwój techniki nie ma żadnego wpływu na sztukę pisania (czego nie można powiedzieć o sztuce tworzenia gier).

Mimo tych wszystkich ograniczeń, mimo że stare programy rażą czasem swą niedoskonałością, przyznam, że z kilkoma z nich rozstać by mi się było trudno. Co prawda ostatnio przeprowadziłem masową egzekucję, pozbywając się na przykład *Prince'a*, *Megalomanii*, *Might & Magic 3*, *Dungeon Mastera* itd., ale już przy *Beholderze* zdrząła mi ręka. A *Warlords I*? Przecież mając drugą część tej gry, o tyle lep-

szą i bogatszą, nigdy nie skusiłem się na pierwszą (never say: never, darling). Ale w końcu: czy tak bardzo potrzebuję tej jednej wolnej dyskietki? A, niech zostanie. Teraz *Lands of Lore*, *World of Xeen*, *Darksun*. We wszystkie grałem dwa razy, raz dla przyjemności, a raz wykonując ciężką pracę dla Świata Gier Komputerowych, wszystkie są naprawdę niezłe i p r a w i e nowe. Cholera, żal.

Mam też takie gry, o rozstaniu z którymi nawet nie myślałem. Na przykład obie *Diuny*, na przykład *Cywilizacja*, na przykład *History Line*, na przykład *Warlords II*. Mimo że we wszystkie grałem (i to nie raz) oraz wszystkie szczęśliwie ukończyłem (i to nie raz). Czy zauważyliście jednak, jakie gry wymieniałem, co wszystkie one mają ze sobą wspólnego? Tak jest. To są gry strategiczne (*Diune I* tu pomijam, bo to pół strategia, a pół Bóg wie co). Strategiczne, a więc takie, których scenariusz nie został raz na zawsze ustalony, w których to gracz jest współtwórcą scenariusza (bo to w końcu on decyduje o przebiegu kampanii), a ramy określone przez programistów są bardzo szerokie. Każde nowe "wejście" w taką grę jest tak naprawdę grą nową z tym jedynie zastrzeżeniem, że pozostały te same zasady, to samo menu itd. To tak jakby w grze role-playing istniała nieskończona (czy też duża) ilość scenariuszy, ciągle nowe światy do odkrywania, ciągle płynność. A tymczasem po co grać po raz drugi w *Lands of Lore* czy *Ishar*, skoro drugie "wejście" w grę w zasadzie nie będzie się różnić od pierwszego? Zamki i lochy pozostaną takie, jakie były, potwory będą czyhały w tych samych miejscach, co i dawniej, w skle-

pach nie pojawią się nowe towary, ulice miast nie ulegną cudownemu przeobrażeniu, żaden nowy krok i nowa strategia nie są możliwe, bo do celu i tak prowadzi jedna, jedyna właściwa droga (jak w socjalizmie).

Czytam teraz, co napisałem i wydawać by się mogło, że przeprowadzam atak na gry role-playing. Nic bardziej mylnego. One właśnie należą do moich ulubionych i właściwie poza nimi, strategicznymi i logicznymi nie gram w nic więcej (pomijając *Wolfenstein* i *Mortal Kombat*). Ale póki nie nadejdzie epoka "teatru wirtualnego", gry role-playing (i przygodowe chyba też) pozostaną towarami jednorazowego użytku (nie przeszkadza to mi mieć kłopoty, aby rozstać się z *Beholderem*). SSI pokazało też nową drogę prezentując program strategiczno-roleplayowy *Stronghold*, który jednak przy całym swoim uroku ma też ogromne wady. Ale zamysł był zacny i mam nadzieję, że doczekamy się jego kontynuacji. Zresztą zauważcie, że w *Warlords* też istnieją pewne odwołania do role-playing (choć oczywiście o niebo słabsze, niż w *Strongholdzie*). No, to byłoby na tyle o trudnościach z pozbywaniem się rzeczy zużytych. Problemu czy mam rozszerzyć zasięg egzekucji gier, rzecz jasna, nie rozwiązałem. Ale przynajmniej wiem, że jestem zbieraczem.

Właśnie widzę przez okno, jak sąsiad wyrzuca karton po telewizorze. Cholera, on jest całkiem nowy (karton, nie sąsiad, sąsiad jest akurat stary). Z pewnością mi się do czegoś przyda - na przykład mogę w nim trzymać gazety! albo plastikowe butelki! albo kapsle!

Jacek Piekara



Między nami, graczami...

Problem, który dzisiaj poruszę, na dobrą sprawę będzie czytelny tylko dla prawdziwego gracza parającego się graniem wręcz maniakalnie. Dlatego jeśli się kimś takim nie czujesz, po prostu daj sobie spokój i nie czytaj poniższego tekstu.

ZAGAJENIE

Tak się złożyło, że dopiero ostatnio znalazłem tyle czasu, by zagrać w ISHARA 2. Z początku szło mi nawet nieźle. Załatwić trzech zbirów - proszę bardzo, zebrać drużynę - nie ma sprawy, wykończyć władcę jaszczurożab - ależ z miłą chęcią. Potem oddać naszyjnik, do portu i na drugą wyspę. No właśnie, i tutaj stanąłem w martwym punkcie. Niby miasto jak miasto, ale raz że za duże, a dwa że właściwie nie wiadomo, co dalej.

Wówczas przypomniałem sobie, że przecież w SGK (1/94) była opublikowana solucja tej gry. Czym prędzej sięgnąłem po właściwy numer i wtedy się zaczęło, a właściwie skończyło. Już do ostatniego wroga, choć to wcale nie było konieczne, korzystałem z solucji jak najęty (pismo leżało przed nosem i jakoś tak mi się do niego zaglądało). Gra szła sprawnie, ale... nieciekawie. No bo co to za przyjemność wiedzieć, co gdzie i jak.

PRZYKŁAD DRUGI

Po ukończeniu gry niemal z biegu przystąpiłem do FRONTIERA. Gram w niego z przerwami (o aborcji nieco dalej) już od roku i gra wciąż mi się podoba (podobnie jak całej redakcji SGK). Niestety, jedynym problemem w tej zabawie w rok 3200 są pieniądze. Na moim koncie kupa lat świetlnych, a gotówki tyle, co kot napłakał. Z pomocą przyszedł mi mój znajomy. Szlachetnie (w jego mniemaniu) poinformował mnie o pewnym triku.

- Kup kabinę pasażerską - powiedział - wynajmij się na przewoźnika, a potem wymień statek na tańszy wraz z pasażerem na pokładzie. Program poinformuje Cię, że nie można w takim układzie dokonać transakcji, ale - tu gość zawiesił dramatycznie głos - różnica w gotówce znajdzie się w Twojej kieszeni.

Dobra, myślę sobie, ale przecież to będzie jawne oszustwo. W rzeczywistości nie można takich rzeczy robić, a realizm (przy-

najmniej dla mnie) to podstawa. Nie można?! A Bagsik to niby co?! Albo Grobelny! Tak właśnie postanowiłem i ja wystąpić w roli machera, a raczej super-machera, bo "niechący" nabiłem sobie coś koło stu milionów kredytek (Uhm, to nie ja strzelałem, tylko mój palec, proszę wysokiego sądu).

I co? I nic, trik działa! "Kaszu" jak lodu, najlepszy statek (ścigacz Pantera), uzbrojenie, że cała flota Konfederacji i Imperium razem wzięte nie dadzą mi rady. Ogólnie, git sytuacja. Tyle że FRONTIER przestał być dla mnie ciekawą grą! W ogóle przestał być grą!

CIEŻKA ZADUMA

Po tych dwóch przypadkach zacząłem się zastanawiać nad całą sprawą (i nad swoją sprawnością umysłową). Nie, nie, nie żebym negował słuszość publikowania solutionów i trików. Niewątpliwie są one potrzebne - zwłaszcza dla początkujących graczy, ale także dla weteranów w przypadku grania w trudne gierki. Problem polega na czym innym, na podejściu do tychże.

Otóż prawda wygląda tak, że jeśli tylko istnieje możliwość ułatwienia gry, to z pewnością skorzystam z tego sposobu. I tym samym zepsuję sobie całą zabawę. Oczywiście, za każdym razem jestem mniej lub bardziej świadomy, czego się pozbawiam, korzystając z "pomocy", ale opamiętanie, niestety, przychodzi zawsze dopiero po fakcie.

No dobrze, powiesz, ale co to kogo obchodzi, że mam tego rodzaju problemy. A właśnie że obchodzi. Bo pół biedy, gdybym był wyjątkiem. Z moich obserwacji wynika, że te same problemy ma przynajmniej 90% tzw. prawdziwych graczy! Notabene, jest niemal pewne, że Ty, Drogi Czytelniku, czytający właśnie te słowa, także cierpisz na wspomnianą przypadłość.

INNE WADY

Do powyższego nawyku mechanicznego używania "ułatwiaczy" doliczyć należy jeszcze rzecz pokrewną do korzystania z solutionów, tj. namiętne używanie map. A przecież nawet jeśli są to tylko "czyste" mapy (bez naniesionych przedmiotów czy potworów), to i tak czar gry pryska. Wiem to z doświadczenia, bo kiedy zastosowałem tę sztuczkę w EYE OF THE BEHOLDER (od 7. poziomu), gra

przestała "dziać się" w głowie, a zaczęła tylko na monitorze.

Na tym jednak nie koniec. Zdarza się, że często (a nawet za często) oglądamy animacje końcowe u znajomych, którzy właśnie interesującą nas grę zakończyli. Człowiek ledwie potrafi się powstrzymać i powiedzieć sobie: "nie, nie chcę tego oglądać". A i tak najczęściej w końcu się ulega. Potem zaś nie chce się już grać, bo przecież wiadomo, co jest nagrodą. U mnie miało to miejsce w przypadku gry DUNE (część pierwsza). A kiedyś, kurcze, tak byłem na nią napalony.

No i najgorsza z przypadłości - wejście w grę, a następnie nieustanne odkładanie jej na później, co żartobliwie można by nazwać notoryczną aborcją. To zjawisko jest zresztą na tyle ciekawe, że warto się trochę dłużej nad nim zastanowić. Będę mówił na swoim przykładzie, bo tak łatwiej i rzetelniej, ale zapewne znajdziesz tu analogię do swojego postępowania. Otóż kiedyś dostałem w swoje zachłanne łapy absolutną nowość, grę THE SETTLERS. Od razu (czytaj: po trupach) popędziłem do domu i "odpaliłem" rzecz na swojej maszynie. Przez najbliższy tydzień siedziałem przykuty do monitora i radowałem swoje zmysły (wszystkie!) grą moich marzeń, jak mi się wówczas zdawało. Potem ktoś mnie odwiedził, jeszcze później musiałem załatwić jakąś pilną sprawę; dość że na jakiś czas oderwałem się od gry i przestałem o niej myśleć. Pierwsze zauroczenie minęło. Niestety, bezpowrotnie. Oczywiście, wciąż obiecywałem sobie (i obiecuję nadal), że wrócę do zabawy, ale nigdy jakoś nie ma po temu okazji. Głównie przez kolejne nowości i kolejne zauroczenia.

Jaki z tego morał? Ano taki, że mija miesiąc za miesiącem, a ja na swoim koncie wciąż mam zaledwie kilka gier w pełni ukończonych. Smutne, prawda?

REFLEKSJE

W tym miejscu warto się zastanowić (nie wiedzieć już po raz który) nad prawdziwym graczem jako takim, czyli nad Tobą i mną. Skoro tak kochamy gry i granie, to dlaczego psujemy sobie wszystko pójdziem po najniższej linii oporu. Przecież w ten sposób niszczy się miłość do swojego hobby. To tak, jakby zacząć czytanie książki od puenty.

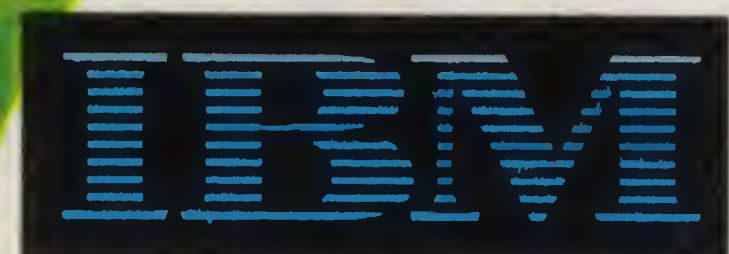
Jak to więc z nami jest? Czy chodzi nam o przyjemność grania, czy jedynie o zaliczenie kolejnej pozycji? W tym ujęciu wydawać by się mogło, że pogoń za nowościami przerasta wszystko inne, ale przecież prawda nigdy nie jest taka prosta. Niewątpliwie liczy się także przyjemność, bo bez niej w ogóle byśmy nie grali, tylko te gry robili. A może tutaj właśnie tkwi sedno. Może czujemy się na tyle znawcami tematu, że zaczynamy traktować go niemal zawodowo. Oceniamy poziom grafiki i muzyki, ideę, grywalność, aby wiedzieć, co jest obecnie modne na świecie i w jakim kierunku idzie software rozrywkowy. Wszystko to tak na wszelki wypadek, aby w razie czego móc służyć radą, czy nawet własną pracą. To by oznaczało, że wkrótce sypnie niezłymi gramami. Choć może jest jeszcze inaczej - może jesteśmy na tyle próżni, że już nie interesują nas gry, a nieustanne rozprawianie o nich rozkoszowanie się świadomością, że jesteśmy na bieżąco, jesteśmy PRAWDZIWYMI GRACZAMI. Tylko że wtedy przecież nie odlatywalibyśmy raz w miesiącu z powodu jakiejś zwykłej, jak to określają profani, gry komputerowej.

KONKLUZJA

Mniejsza z dochodzeniem przyczyn naszych wad. W końcu co człowiek, to teoria. Zamiast roztrząsać "ente" wersje, należy spojrzeć w przyszłość i zacząć pracować, pracować i jeszcze raz pracować nad sobą. Oczywiście, nie zalecam środków drastycznych: drzeć w kawałki pisma z solucjami (szkoda pieniędzy), lać po głębie kumpla, który chce się pochwalić pokazaniem sekwencji końcowej gry (szkoda wysiłku), unikać znajomych, którzy są encyklopedią trików (szkoda znajomych). To zresztą znów byłoby pójściem po najniższej linii oporu. Najlepiej spokojnie, bez nerwów robić swoje, to znaczy grać bez oszukiwania. Że to niby trudne? A pewnie, ale samo życie jest trudne (gdyby było łatwe, ludzie zanudziłoby się na śmierć).

Reasumując, teraz już wiesz, z czym walczyć i mam nadzieję, że się nie poddasz. Ja postanowiłem tak łatwo swojej skóry nie oddać. Pewnie dlatego wróciłem do FRONTIERA i zacząłem w niego grać od początku - już bez "bagsikowania".

GRACZ



ERIC THE UNREADY

Eryk nie jest gotowy. To widać i słychać. Chodzi sobie facet po ziemi i nie wie właściwie, co robić. Bo taka to w końcu gra, że idziesz i nie wiesz, dokąd zajdziesz. A nad wszystkim czuwają bogowie. No, ale są dobrzy przyjaciele i chłopcy z paczkami, którzy pomogą w ciężkich chwilach, co byś w końcu wreszcie był gotowy. Zadzwoń po numer "1-800-DOMINUS" (DOMINUS = 3664687). Poczekać sobie nieco (nieco = jakieś 30 minut). Nie wiem, jak to przeżyjesz. Spytaj brata albo siostry, co można robić tak długo bez komputera. Po tym czasie przyjdzie chłopiec i przyniesie Ci ciasteczko. Teraz pociągnij ogon smoka, żeby wywołać ogień w czwartym przedmiocie. Użyj płomienia do zapalenia świeczek na torcie i wydaj go na pastwę północnego wiatru (North Wind). Będzie wniebowzięty, mogąc pozdmuchiwać świeczki, a przy okazji zamrozi basenik w trakcie kąpieli boginki. Możesz teraz wejść na polanę i zagrabić złoty klucz. Następnie wróć do Agory, wleź na drabinę, otwórz drzwi i weź Drąg Apokalipsy (Crowbar of Apocalypse). No, teraz jesteś chyba w domu. Prawie...



AIRBUS 320 USA
Thalion

Podobno kilka Airbusów ostatnio lądowało poza lotniskiem. Cóż to się czasami zdarza. Szczególnie jeśli komputer przejmie sterowanie i ktoś wleje mu kawy do stacji dysków. To tak, jak łaskotki u ludzi - każdy komputer po tym zabiegu staje się jak dziecko. No, ale

lećmy dalej, bo przewody się przepalą i nie będzie jak lądować. Ci którzy od razu chcieliby stać się rasowymi pilotami, powinni zrobić coś takiego: znajdź na dysku plik DUMMY, a następnie zmień mu nazwę na DUMMY.log (przed tym możesz go skopiować na wszelki wypadek). Wejdź do gry i wpisz się właśnie jako DUMMY (co po polsku oznacza manekin). Teraz masz za sobą ponad 5000 lotów, a Twoja skuteczność sięga 500%. No, to w górę, zdobywać przestworza niebieskie.

BARDS TALE II

Electronic Arts

Opowiadania barda są czasami fantastycznie niezwykłe. Są w nich smoki, potwory wszelkiej maści, zli czarnoksiężnicy i rzezimieszkowie z ulicy. A to wszystko dzieje się w wąskich uliczkach miast podłych lub korytarzach podziemi cuchnących. Bard jednak idzie dalej, śpiewając swoje pieśni waleczne. Najgorzej kiedy zaczyna brakować pieniędzy na piwo do płukania gardła po nocnych zawodzeniach. Aby starczyło Ci na piwo, powinienes zrobić co następuje:

- przekaz całe złoto drużyny pierwszej postaci i wywal go z drużyny (a jak);
- teraz przyłącz tę postać ponownie;
- przekaz złoto drugiemu graczowi i wywal go z drużyny, po czym znowu przyłącz;
- zrób tak z każdym członkiem drużyny.

Pamiętaj: w trakcie wywalania postaci zostanie ona zapisana z takim stanem gotówki, jaki ma. Teraz wyłącz komputer - bez zgrywania stanu gry! Po ponownym jej wgraniu okaże się, że każda z postaci ma kupę forsy. Jeśli ciągle brakuje Ci na piwo, to powtórz proces kilkakrotnie.

BODY BLOWS

Team 17

Tłuką się w tej grze po mordach, że aż ślina cieknie. Ciało fruwa po całym ekranie i nie wiadomo, jak to się wszystko dla kogo skończy. Chirurg plastyczny będzie miał na pewno co robić. Mniejsza o to. W grze są tajne, bardzo ukryte opcje. Można je wykryć, używając w tym celu dwu radiestezyjnych joysticków. Należy wywołać ekran z opcjami i gdy się pojawi, wygiąć joystick w porcie pierwszym w lewo, zaś w porcie drugim w prawo. I tak trzymać! 6 sekund powinno wystarczyć. Teraz pojawi się ekran ze specjalnie tajnymi opcjami. No i lej go dalej!

DEEP CORE

Ice

Ciemna głębia kosmosu otacza wszystko, co żyje lub już umarło. Każdy, kto był w takich warunkach, wie, że życie wisi tutaj na włosku. Każde ziarno tlenu i każdy płomycek energii jest na wagę złota, albo i platyny nawet. Gdy okaże się, że zaczyna brakować Ci tych cudownych substancji, z których nie raczysz sobie zdawać sprawy każdego dnia, to po prostu poproś o cud i wpisz:

I NEED OXYGENE - co oznacza, że potrzebujesz tlenu;
I NEED ENERGY - co być może da Ci niezwykłą energię;
TRAINER MODE - co spowoduje wejście w opcję trenażera, gdzie nic się nie kończy.

Szerokiego kosmosu!

HUNT FOR RED OCTOBER

XXXXXX

Morze, a może ocean? Płyniesz, a w uszach dudni cisza

atomowego silnika. Musisz płynąć dalej i dalej. Jesteś kapitanem wielkiej jednostki podwodnej i nic nie jest w stanie Ci zagrozić... No, chyba, że dopadną Cię wrogie statki, z którymi nie będziesz wiedział, co zrobić. Za dużo, by ich wystrzelać, za piękne życie, by udawać kamikadze. Jeśli dopadła Cię taka sytuacja, to po prostu zgraj grę na dysk i gdy wystartujesz ją od nowa, morze będzie spokojne, a Ty wolny, jak ptak w łodzi podwodnej.

LOTUS 3

Electronic Arts

No, w Lotusa to trzeba koniecznie grać. Fascynujący pęd powietrza rozrywany wyciem silnika towarzyszył Johnowi przez pierwsze trzy etapy. Dalej gra stawała się coraz bardziej nudna. Jeśli zdarzyło się Ci coś takiego, to wpisz CU AMIGA zamiast kodu i wtedy będziesz mógł pograć na prawdziwych zasadach w prawdziwym etapie. No, to do kółka!

THE PATRICIAN

Ascom/In-House

Gra jest naprawdę fantastyczna. Jedna z lepszych gier handlowych. Tu się naprawdę handluje. I żyje. Wszystko podlega pewnym prawom (pieniądz rządzi światem??? He, he). Niemcy słyną z tradycji handlowych i tam dzieje się akcja gry. Ale jak tu handlować, żeby nie stracić, żeby nie stać się pośmiewiskiem innych kupców? To da się jakoś zrobić. Na początku powinienes osiedlić się w Lubece (Luebeck) i zacząć handel z miastem makaronów - Malmoe. Z Lubeki będziesz wybierać wino i sól (że niby mają tam tego w nadmiarze), zaś z Malmoe będziesz przewozić drewno i wełnę, bo dużo tam lasów z baranami.

Poza tym, na początku zajmuj się tanimi rzeczami, jak

TRIKI



sól i zboże. Niskie ceny to mały zysk i duża objętość.

Zwracaj szczególną uwagę na chylą flotę z przyprawami, która powinna przybyć do Twojego miasta. Przy przyspieszonym starcie (Quick Start) flota ta będzie dokowała w Bruggi, gdy zaczniesz grę. Powinieneś tam pozełgłować i zakupić tyle pieprzu, ile zdołasz. Przez to Twoja gra stanie się bardziej pieprzna. Wystarczy teraz przesiedzieć na tym pieprzu kilka tygodni i można będzie go sprzedać za podwójną cenę.

Jeszcze jest sporo takich towarów, które trzeba kupić we właściwym miejscu i odpowiednio sprzedać. Dla przykładu: futra kupuje się na głębokim Wschodzie w Nowogrodzie. A gdzie idą najlepiej? W Londynie, oczywiście. Wino kupuj w Bruggi, olej w Bergen, a konopie w Gdańsku (nie mów, że nie wiedziałeś, iż Filip z Konopii był z Gdańska?)

Żeby zostać kupcem z prawdziwego zdarzenia, nie wystarczy handlować tylko mięchem i ziarnami. Uderz czasami w wyższe tony i walnij sobie jakieś dobra luksusowe. Nawet jeśli zysk będzie niewielki, to zostaniesz zauważony przez innych kupców i zaczniesz się liczyć w świecie businessu.

Forsę wydaje się oczywiście na statki. Najszybsze i najtańsze są w Nowogrodzie. Tylko im chyba do wszystkiego konopii brakuje.

A co robić z piratami? Z nimi też można handlować. Interes ryzykowny, jak z każdą mafią. Można skończyć na dnie (z nogami w konopiach, he, he) lub wyjść z tego jako najbogatszy kupiec w całym mieście. Oczywiście, nie handluj z piratami we własnym domu. Musisz mieć przygotowany gdzieś daleko super

uzbrojony statek. W to miejsce piraci będą za psie pieniądze przysyłać wszystkie zrabowane statki. Możesz wybrać też uczciwszą drogę - ustaw statek wartowniczy przed miastem, w którym piraci mają swoją siedzibę główną. Gdy tylko pojawią się w porcie, zaatakuj ich. Jeśli wygrasz, to przypadnie Ci w udziale nie tylko ich statek, ale wdzięczność mieszkańców miasteczka. Jeśli nie wygrasz, to wody mogą pokryć Twoje statki.

Dbaj o swoje interesy. Zawsze miej przygotowane pieniądze do płacenia w czasie swoich zobowiązań. Statki trzymaj w dobrej kondycji, a jak zaczną przechodzić dziurami i robią się z nich wraki to nie żałuj i sprzedawaj jak leci od metra.

Statki świetnie sprzedaje się na aukcji. Można podbijać ceny własnych statków, tylko trzeba bardzo szybko operować klawiszami. Oczywiście, jeśli podbijesz cenę za bardzo, to będziesz musiał sam kupić własny statek, a to kosztuje.

Najważniejsza jest oczywiście popularność. By ją używać, tak jak to w życiu bywa, organizuj imprezy. Powinieneś sobie na okazję tych imprez zbudować skład towarów i dobrze zaopatrzyć go w wino i likiery, mięsa wszelakie oraz zboże. Najlepsze dni dla wydawania imprez są w grudniu - pomiędzy 24 a 31. To samo odnosi się zresztą do wesel. Oczywiście, najlepsza partia to wdowa po bogatym flisaku, bo dostaniesz "po niej" dwa duże statki. Miłość to sprawa względna.

Na koniec możesz zostać radnym miejskim. W tym celu musisz być burmistrzem swojego miasta i mieć wspaniałą reputację w kilku innych miastach. Handluj tak wieloma to-

warami, jak zdołasz i w tak wielu miastach, jak tylko się da - słyn ze swojej zamożności. Jeśli chcesz zobaczyć wyniki, to wydawaj w mieście milion, półtorej i trzy.

Korzystaj ze swoich spichlerzy. Kupuj tanie produkty i zatrudniaj ludzi, którzy zrobią z nich rzeczy droższe (jak np. piwo).

Oczywiście w grze, jak i w życiu, nie wszystko da się przewidzieć. Katastrofy przepłatają się z latami tłustymi. Jedno jest jednak pewne - im dalej w grę, tym bardziej niebezpieczne staje się przewożenie towarów. Co czwarty statek niech służy Ci do konwojowania pozostałych. Nie tylko zmniejszy to ryzyko, ale także zwiększy Twoją popularność.

Patrycjusze wszystkich krajów łączcie się!

SHADOW DANCER

影の舞

Gra miła i przyjemna. Opisywana jest w tym numerze ŚGK, nie będę więc powtarzał autora opisu. Uraczę Cię natomiast prostym trikiem manualnym na dwie ręce. Jeśli znudzi Ci się jakiś etap (oj, to chyba niemożliwe), zmień go, wciskając jednocześnie dziesięć klawiszy:

DCFVGBHNSX

Potem zostaje Ci już tylko grać, ile dusz zapragnie.

SINK OR SWIM XXXXXX

Zasada gry jest prosta. Albo się utopisz, albo będziesz pływać. No, chyba że Cię zmieli jakaś maszynka do fajnych rzeczy bądź przypieczone płomyczek po ciele wędrowniczek. A wszystko na kilku platformach życia.

Żyć nie umierać. Aby skończyć wreszcie tę grę nadzwyczaj mokrą, wpisz kod:

FIELDSOFDOOM

Życzę przyjemnego i bezpiecznego pływania.

STRIP POKER CD32 On-Line

Znowu rozbieranki? Oj, nieładnie. A może właśnie bardzo ładnie, bo tym razem jeszcze bardziej kolorowo i ciała jakby młodsze. Dla tych, których zewoła, podaję trik pozwalający zapomnieć o pokerze i rozkoszować się nagością. Wpisz swoje imię jako:

INDIGO

a ulegnie Ci każda dziewczyna, obojętnie jakie trzymasz w łapie karty. Uwaga: w prawdziwym życiu trik nie skutkuje i można zarobić w pysk.

ZOOL Gremlin

Zool już był. W ŚGK 4/94 na str. 61. Tylko nie wiem, czy wiesz, ale to był jego brat. Zool drugi. Ten właściwy się mocno ukrywa(ł). Ale w końcu wyciągnęliśmy go na okładkę. Zresztą jakżeby inaczej. Fajny to stworek - mały głodomór cukierków i Chupa-Chips. Łazi to to tam i z powrotem i czasami w łeb dostanie, aż na drugiej stronie ulicy zahaczy. Jeśli Ci go żal, podaruj swojemu bohaterowi w prezencie złotą rybkę, by stał się niezwyciężony! W tabeli wyników wpisz:

GOLDFISH

Po wciśnięciu Entera Zool przejdzie do historii jako Zool Niezwyciężony. A co z bratem? No, brat już był.

Wasz Tomasz



KUPIĘ

"Moral Kombat" na IBM PC. Możliwa także wymiana na inne gry. 100% odpowiedzi! Czekam. **Radosław Sternicki, ul. Astrowa 4, 87-199 Toruń.**

Kupię gry na A-500: "Dune 2" i "Frontier: Elite 2". **Dominik Lelito, ul. Borowcowa 763, 32-555 Zagórze.**

Kupię A500+zasilacz, z kartą rozszerzeń pamięci lub bez. Cena do 3 mln zł, z rozszerzeniem do 3.5 mln zł. **Nowak Łukasz, Wielopole 112, 33-300-11 Wielogłowy, tel. (0-18) 43-21-37 (dzwonić po godz. 17).**

Kupię oryginalne gry: "Larry 5" oraz "Rex Nebular". W wersjach na nośnik 3.5" (IBM). **Jan Kotowski, ul. Jagiełły 17, 31-708 Kraków, tel. 44-79-11.**

Wymienię gry i programy użytkowe na IBM PC. Przyślij mi swój spis, a ja odpiszę. **Michał Matysiak, ul. Bema 45/43, 11-200 Bartoszyce, tel. 34-26.**

Kupię tanio gry na IBM PC. Wymiana też wchodzi w grę. Cena: 10 tys. zł za skopiowanie jednej dyskietki. 100% uczciwie! **Tomasz Kaczmarczyk, ul. Brożka 26/23, 30-405, tel. 66-77-24.**

Kupię PC-AT (lub wyżej) do 11 mln zł: monitor i karta SVGA (mono-kolor), min. 1 MB RAM i 40 MB HDD i FDD-1.44, klawiatura, mysz. **Marek Mazur, ul. Grunwaldzka 52/60, 37-700 Przemyśl, tel. 12-13 wew. 653.**

Kupię Amigę 500 lub 1200. Oferty z ceną na adres: **Tomasz Jeżewicz, os. Bohaterów II Wojny Światowej 66/5, 61-383 Poznań, tel. 789-534.**

Kupię tanio Amigę w dobrym stanie, nieuszkodzoną. **Katarzyna Pawlak, ul. Nowe Osiedle 7, 88-181 Jaksice koło Inowrocławia.**

Kupię do A500 kontroler HD+HD 40 lub 80 MB+Fast RAM 0 do 2 MB. **Zbigniew Ciechowicz, ul. Puławskiego 1, 88-200 Radziejów, tel. (054) 85-23-31.**

Kupię IBM o poj. ok. 200 MB (z monitorem i drukarką),

czteroletni. Informacje kierujcie telefonicznie lub listownie. **PaWEł Graliński, 42-114 Strzelce Wielkie, tel. 11-74-76 (po godz. 14).**

Kupię rozszerzenie pamięci 1 MB do A600 ok. 800 tys. zł, sprzedam "Civilization"-510 tys. zł, "Final2" (licencja), instrukcja do GEOS-60 tys. zł. **Bartosz Czech, ul. Jackowskiego 23/2, 60-509 Poznań, tel. 417-048 (po godz. 16).**

Kupię wszystkie numery "Amigowca" w kompletach i na sztuki po dowolnej cenie (w granicach rozsądku). **Przemysław Wójak, ul. Leśna 18/4, 42-284 Herby.**

Kupię! Monitor SVGA mono-oferty z opisem i ceną. **Adam Marciniak, ul. Kalwaryjska 46/3, 05-530 Góra Kalwaria.**

RÓŻNE

Zamienię grę (IBM): "Indiana Jones 4 Fate of Atlantis" (wymaga VGA, 10 MB HDD, AT) na : "Indiana Jones 3" lub "A-Train". **Damian Bobrzyński, os. Bolesława Chrobrego 34/65, 60-681 Poznań, tel. 228-665.**

Wymienię lub sprzedam oryginalne gry: "Atlantyda", "Vabank", "Canon Foder", "Roster", itp. oraz wiele innych ok. 250 pozycji. Kontakt listowny lub telefoniczny. **Piotr Gajewski, 80-391 Gdańsk-Przymorze, tel. (0-58) 53-91-05 (po godz. 15).**

Poszukuję opisów do gier: "Prehistorik", "Civilization", "SimCity". **Maciej Kobiałka, ul. Unii Lubelskiej 6/3, 37-600 Lubaczów, tel. 21-777.**

Chętnie wymienię się grami na IBM PC. **Bartek Pietralik, ul. Wierzbicice 19/9, 61-561 Poznań, tel. 331-667.**

Tanie gry na Amigę 500. Katalog gratis po przesłaniu koperty zwrotnej i znaczka. Ceny: od 15 do 20 tys. zł. **Jacek Szewczyk, ul. Wiśniowa 54, mk. Warszawa, tel. 49-89-28 (po godz. 14).**

Wymienię dema i magazyny dyskowe na Amigę 500. 100% odpowiedzi na każdy list. **Zbigniew Marek, ul. Solskiego 14/20, 39-300 Mielec.**

Wymiana darmowa gier i programów użytkowych na A600. Nawiążę kontakt z osobami

posiadającymi Amigę 600 w celu wymiany doświadczeń. **Krzysztof Grzesik, ul. Skoczyńskiego 11/15, 37-450 Stalowa Wola.**

Wymiana oprogramowania na ZX Spectrum 48/128/+2. Posiadam ponad 900 gier oraz na Atari 1040 STE-ponad 600. **Jacek Otremba, ul. Rozewska 16/60, 81-055 Gdynia.**

Gry i użytki na każdą Amigę (także A1200). 20 tys. zł za dysk. Duży wybór, co tydzień nowości. Katalog gratis. **Przemysław Mikosz, ul. Leszczyńska 27a/20, 43-300 Bielско-Biała, tel. 449-84.**

Szybko, tanio, pewnie! Około 1000 różnych opisów, tipów i kodów do gier i programów. Informacje po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej (A5) i znaczka za 4000 zł. Konkurs! Napisz koniecznie! **Krzysztof Pilaszek, ul. Grochowska 249/251m28, 04-001 Warszawa.**

Posiadam ok. 300 gier na Amigę 500. Proponuję wymianę nowości oraz klasyki! **Łukasz Bryniarski, ul. Asnyka 13/15 kl.I, 59-220 Legnica.**

Wymienię lub nagram bezpłatnie programy i gry, najchętniej z maniakami Amigi z Poznania (Amiga 500). **Mirosław Frankowiak, os. B. Chrobrego 47n/146, 60-681 Poznań, tel. 226-690.**

Wymienię gry i programy na PC SVGA. Informacje po przesłaniu zwrotnej koperty i znaczka za 4000 zł. **Darek Maroszek, ul. Rogozińskiego 17/1, 02-777 Warszawa.**

Poszukuję numerów: 3-4/93 i 7-8/93 "Świata Gier Komputerowych". **Adrian Kaplita, ul. Pomorska 48/8, 59-220 Legnica, tel. 56-47-45.**

Uwaga! Zamienię oryginalne gry na Game Boya: "Robocop" lub "Terminator2" na grę "Moral Kombat" (na Game Boya). **Krzysztof Pisaniec, ul. Błacharska 1/322, 02-660 Warszawa.**

Zamienię A500 (gwarancja), 1 MB, zegar, joystick, oprogramowanie, obszerną literaturę, aparat fotograficzny Zenit na A500+. **Krzysztof Szczepański, ul. Kaliska 208, 63-300 Pleszew (woj. kaliskie).**

Bezpłatna wymiana gier na A500! Poszukuję: "Wolfstein", "Fury of Furies", "Elwira" i inne przygodowe. **Wieliczko Rafał, ul. Cyrulicza 4/27, 20-122 Lublin.**

SPRZEDAM

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, joystick, mysz, ok. 100 dysków, pokrywa, modulator TV. Cena: 5.5 mln zł. **Przemysław Kowalczyk, ul. Lizbońska 2/101, 03-969 Warszawa, tel. 13-62-47.**

Sprzedam Amigę 600 (gwarancja), monitor kolorowy, 2 joysticki, 2 pudełka na 160 dysków (120 gier). Cena: 15 mln zł. **Leszek Krupiński, ul. Lipińska 50/6, 05-200 Wołomin.**

ACDTV w komplecie, wbudowane 3 MB (2 Fast, 1 Chip), 2 gniazda joy, przełączniki: CDTV/A500, Slow/Chip, joy/mouse, 3 płyty. Cena: 9.8 mln zł. **Grzegorz Piecha, ul. Komuny Paryskiej 14/1, 41-808 Zabrze.**

Sprzedam kolorowy monitor do Amigi: 14", kineskop Philips, w bardzo dobrym stanie. Cena: 3.5 mln zł+filtr. **Sławomir Dobrzański, ul. Warszawska 3/5m4, 05-075 Wesola, tel. 773-97-61 (przed godz. 12).**

Sprzedam Commodore C64, magnetofon, cartridge, joystick, 450 gier, literatura. Komputer roczny. Za 1.9 mln zł. **Tomasz Trzpis, Pławo 102a, 39-305 Borowa.**

Sprzedam C64, stację dysków 1541, monitor, magnetofon. Cena: 4.5 mln zł. Wymienię gry na IBM. **Konderko Krzysztof, ul. Szeroka 1, 05-230 Kobyłka, tel. 776-43-83.**

Sprzedam kartę dźwiękową Sound Galaxy NX Pro 16, gwarancja. Cena: 3.5 mln zł. Wymienię programy na IBM PC. **Mateusz Legieć, ul. Wyszyńskiego 7/378, 05-220 Zielonka, tel. 78-101-39 wew. 796 (po godz. 16).**

Sprzedam Amigę CDTV (z przełącznikiem A500/ACDTV), 60 dysków-cena ok. 7.5 mln zł oraz C64, akcesoria, 30 kaset-cena: 1 mln zł. **Dariusz Kurpiewski, ul. Powstania Śląskiego 6a/9, 81-462 Gdynia, tel. (58) 22-38-26.**

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
WPLACAJĄCY imię	WPLACAJĄCY imię	WPLACAJĄCY imię
nazwisko	nazwisko	nazwisko
ADRES	ADRES	ADRES
..... kod pocztowy	 kod pocztowy	 kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0
P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Oplata	Oplata	Oplata
zł	zł	zł
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo w którym ma się ukazać ogłoszenie:

☐ AMIGOWIEC

☐ Świat Gier Komputerowych

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

ZAPRASZAMY		imię nazwisko
		
		miejsce zamieszkania
		
		kod miejscowy
		telefon, fax
.....		UWAGI

UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYLAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
WPLACAJĄCY imię	WPLACAJĄCY imię	WPLACAJĄCY imię
nazwisko	nazwisko	nazwisko
ADRES	ADRES	ADRES
..... kod pocztowy	 kod pocztowy	 kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0
P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Oplata	Oplata	Oplata
zł	zł	zł
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 25.000 zł

MEDIA POINT

Oprogramowanie:

- ✓ Chameleon II
- ✓ LightWave
- ✓ ParBench

Sprzęt:

- ✓ FASTLANE-Z3
- ✓ CDA1200

Warsztaty!

- AMOS
- Amiga DOS
- Imagine
- Protracker
- Modemowanie
- Power Packer

ARAM

Warszawa

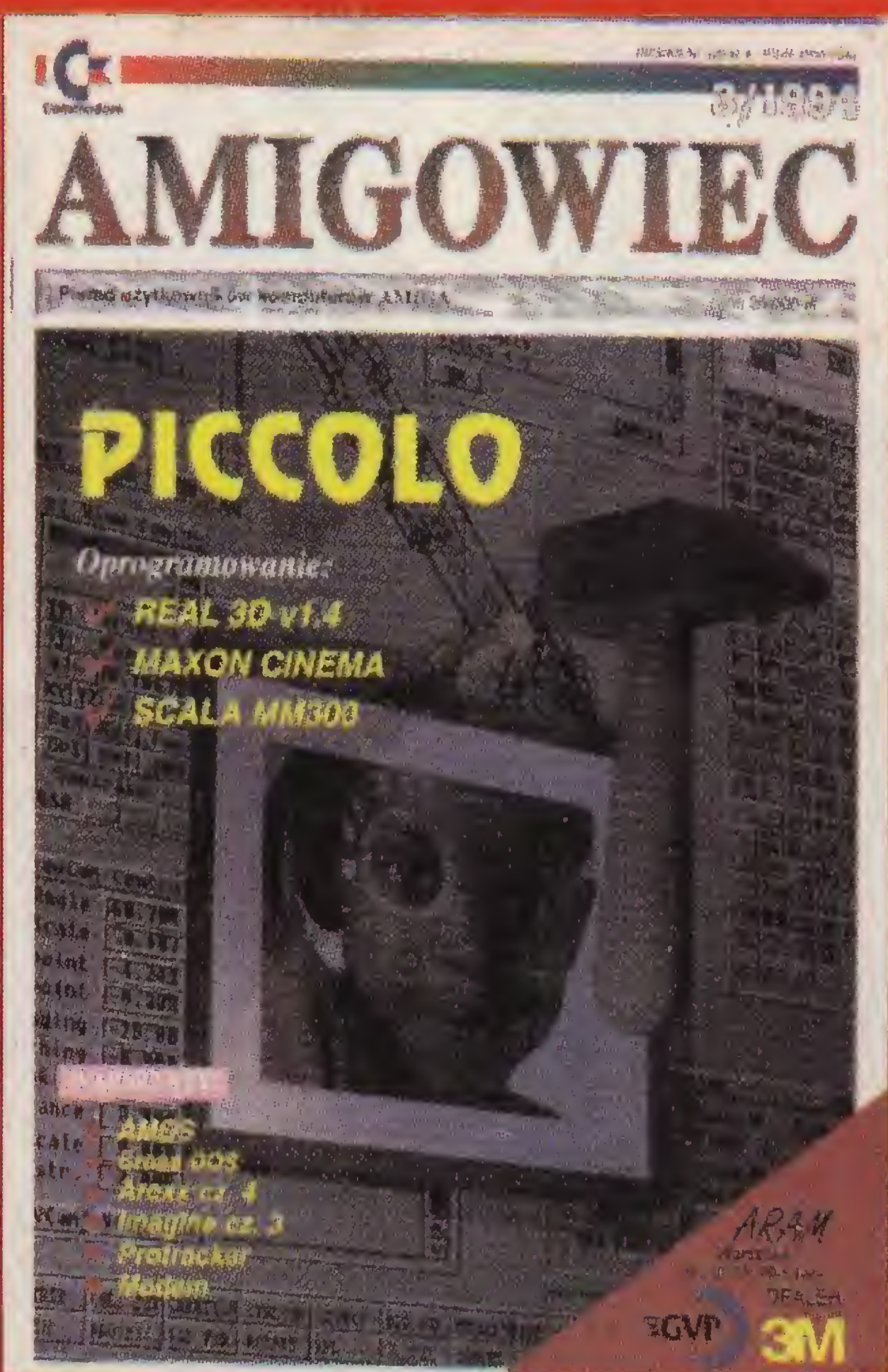
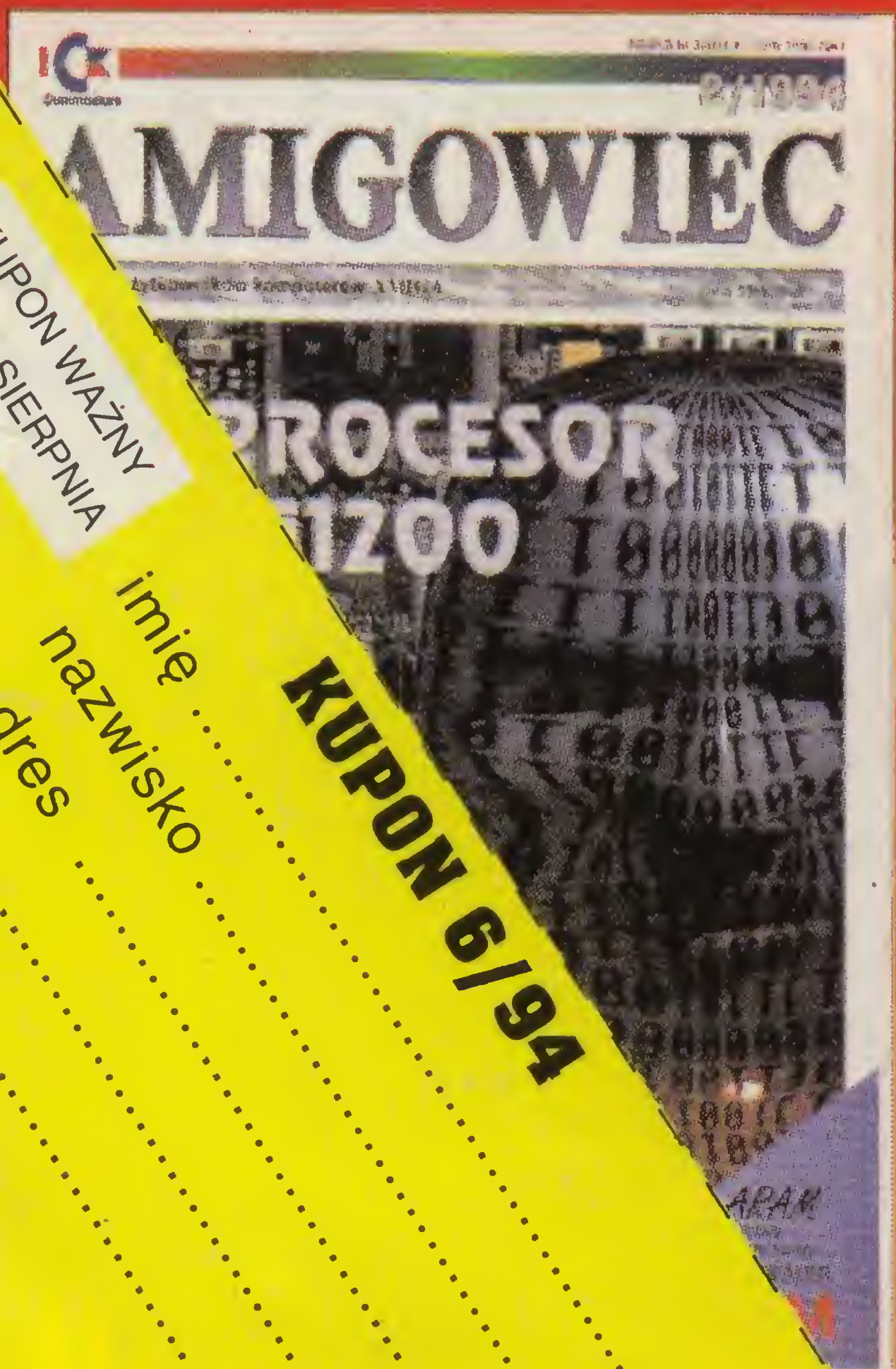
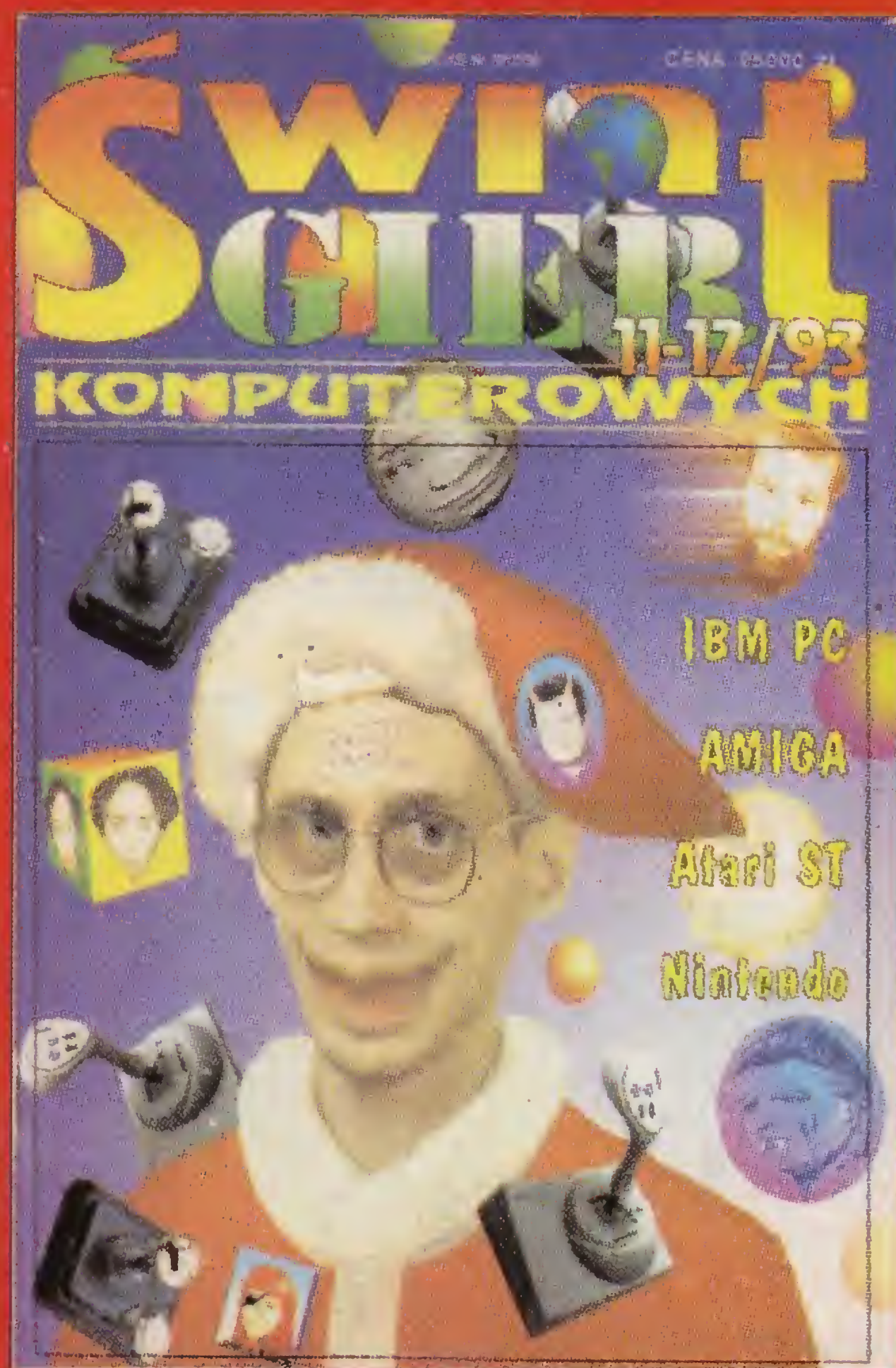
tel. (0-22) 29-54-99

DEALER



3M

Ciąg dalszy na stronie 75



TEN
ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
90 tys. zł

Swoje zamówienie
wyślij na adres:

ALFIN
sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28-79-20
fax 22-64-03